

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

ISSN 1992-7835

9 771992 783004 07011

http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestormedia.com

World in Conflict

Каждое сражение – это настоящий спектакль с множеством актеров: вот летит транспортный самолет с десантом, вот в атаку заходят наши штурмовые вертолеты, а вот на вражескую пехоту с неба льется огненный дождь из напалма...

Enemy Territory Quake Wars

Игровые локации отличаются крайне продуманным дизайном и весьма неплохими сюжетными миссиями.

Medieval 2: Total War – Kingdoms



НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

Intro

И снова здравствуйте! Буквально за неделю перед сдачей номера намеревался всех торжественно поздравить с миновением большинства хитов, однако не тут-то было — значительную угрозу свободному времени представляют надвигающиеся Crysis, Need for Speed: ProStreet, Call of Duty 4: Modern Warfare, Kane & Lynch: Dead Men и прочая братия (см. таблицу релизов). "Не до жиру — быть бы живу", крутится в голове, и остаются призрачные надежды на более-менее спокойный Новый Год. Ну а минувший октябрь традиционно был богат на падающие, как из рога изобилия, игры. Ну что, приступим к очередному "разбору полетов"?

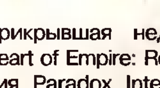
Начнем, разумеется, с самого "вкусненького" — **Half-Life 2: Episode Two**, ждали который мы очень долго. Опуская козни, подстроенные большинству игроков сервисом Steam, очередная серия приключения Гордона Фримена удалась. Подробности можно узнать из обзора Берлинского Gosh'и — обязательно открывайте страницы 16-17. Раз уж речь зашла об Orange Box, то вдогонку отправляю вас на страницу 18, где своими впечатлениями о головоломном **Portal** делится наш Павел "barney" Брель.

Фанатам стратегий следует обязательно порекомендовать **World in Conflict** и **Medieval 2: Total War Kingdoms**, которые были рассмотрены на страницах 14-15 и 13. Не станем скромничать — это вполне реальные претенденты на звание "Лучшая игра в своем жанре". Кстати, любителей голливудского размаха мы отправляем на поиски рецензии на **Company of Heroes: Opposing Fronts**, а предпочитающим отечественные "умные" стратегии советуем почитать обзор "**7.62**".

Будь сейчас лето, играми номера вполне могли бы стать **Stranglehold** (страница 11) и **Enemy Territory: Quake Wars** (страница 10). Пропускать их обзоры не рекомендуется ни в коем случае, так как увлечь оба проекта могут надолго. Очередной игра ждет и футбольных болельщиков — вашему вниманию предлагается обзор **FIFA 08** на странице 30. Для желающих соревноваться на автомобилях есть и другой вариант — **RACE 07: Official WTCC Game** и **Sega Rally Revo** (страницы 28 и 29 соответственно).

Коротко об остальном. Повод для ликования у преданных поклонников рубрики "Радость чтения" — помимо подборки новостей литературы ищите рецензию на книгу Леонида Каганова "Дай бог каждому", а также интервью с автором. Повспоминав Mario Party в "Пыльных полках", можно узнать о прошедших World Cyber Games 2007, ну а потом направить свои стопы в традиционные рубрики "Кино" и "Новинки локализаций" — наполнены они под завязку. Ну и завершат наш предварительный осмотр номера анонсы на "Предтечи" и Collapse, которые вы найдете на последних страницах.





Прикрывшая недавно разработку Heart of Empire: Rome, шведская студия Paradox Interactive поспешила анонсировать глобальную стратегию **Europa Universalis: Rome**. Шаг, надо заметить, очень мудрый — тематика вроде та же, да и движок можно позаимствовать у Europa Universalis 3. Исторический период охватит время от первой Пунической войны до становления полноценной Римской империи. Геймплей будет узнаваемым, так как над игрой работает команда, на счету которой серия Hearts of Iron. Кстати, сейчас полным ходом идет набор участников для закрытого бета-тестирования — точные сроки начала охоты за багами разработчики не называют, однако прекращают рассмотрение заявок 15-го ноября (за более подробной информацией отсылаем по адресу — http://www.paradoxplaza.com/beta). Что касается выхода стратегии, то в пресс-релизе фигурирует второй квартал 2008-го.





Если несколько лет назад умы российских девелоперов были заняты мыслями «как забороть Fallout?» или сделать «лучший в мире Quake», то сейчас куда перспективнее заняться разработкой какого-нибудь нехитрого автосимулятора. У Xbow Software такой опыт имеется в виде недавнего «Автопробега «Черное море», поэтому вполне логичным выглядит анонс **GM Rally** — тоже с машинами, правда, современными. Хвалить отечественный автопром оставили за разработчиками «Полного привода», поэтому автопарк будет представлен лучшими моделями концерна General Motors. Обещаны достоверная модель повреждений, 24 трассы, малолитражки и внедорожники. Учитывая тот факт, что отдуваться за все это придется дряхлому движку Techland, о качестве беспокоимся больше всего.

О существовании жизни после смерти люди спорят до хрипоты вот уже несколько столетий подряд. У создателей квеста «Нибиру: Посланник богов», чешской студии Future Games, тоже имеется своя точка зрения на этот вопрос, которую они намерены изложить в мистическом квесте **Reprobates**. Главным героем философской истории станет Адам — нетот, который был первым человеком на Земле, а жертва автокатастрофы. Трагически погибнув под вылетевшим на встречную полосу бензовозом, он переродился на таинственном острове. Чтобы разобраться во всем, Адаму предстоит немало пообщаться с такими же «перерожденцами», как он, и найти ключ к разгадке. Список особенностей квеста — эротический сон многих игроков, так как среди прочего там будут абсолютно нестандартный сюжет, атмосферный саундтрек, реалистичные погодные эффекты и анимация, в точности передающая тонкие душевные переживания героев. Вкусно? А как же — да и ждать вроде как не нужно, игра должна быть уже в печати.



Соскучились по русским квестам? Тогда ловите анонс **«Ночного смотрящего»**, за разработку которого взялись «Акелла» и студия LITERA. Как это нынче модно, в основу сюжета легло одноименное произведение Олега Дивова — писатель любезно согласился на использование своих героев. Для тех, кто книгу не читал — краткая вводная. Речь пойдет о журналисте Андрее Лузгине, который прибывает в город Посольск, чтобы отыскать пропавшего друга. Обстановочка в городе оказывается не совсем здоровая — пропадают люди, обнаруживают трупы со страшными увечьями. Андрей бросается на поиски безжалостного маньяка, однако вскоре чувствует за собой «хвост». Поймав предполагаемого преступника, наш герой понимает, что ввязался в куда более серьезное дело, чем мог себе предположить. Казалось бы — вполне обычный нуарный детектив. Однако в качестве ближайших аналогий разработчики приводят в пример Gabriel Knight: Sins of the Fathers и The Black Mirror, так что повод подождать релиза имеется.

Только-только мы успели как следует ознакомиться с варгеймом «Кодекс войны», как прилетели новости о готовящемся дополнении под названием **«Высшая раса»**. Фирма «1С» и краснодарская студия Ino-Co предлагают на этот раз помешать таинственному злодею, который удумал завладеть древней магией и прибрать к рукам власть над фэнтезийным миром. Воевать предстоит вместе с Лордом Сагиттелем и его эльфийской армией, в чьих рядах мы найдем 17 новых юнитов. Впрочем, кампанией из семнадцати миссий дело не ограничится — по мере выполнения заданий будут открываться бонусные уровни, которые расскажут о судьбе героев оригинала. Особый упор делается на качестве их прохождения, ведь в случае успеха игроков ждут уникальные артефакты. Прочие изменения коснутся интерфейса, искусственного интеллекта и многопользовательского режима, в котором появятся новые уровни. Аддон запланирован на конец этого года, однако увидеть его можно будет уже на «Игромире».

ДАЙДЖЕСТ

«Если очень захотеть, можно в космос улететь» — вспоминается в случае с **Ричардом Гэрриотом** (Richard Garriott), который на днях стал шестым космическим туристом. Создатель удивительного мира Ultima Online, Гэрриот родился в семье космонавта и давно уже хотел слетать в космос. Беля за возможность частных космических полетов, именитый разработчик (чей ник, кстати, Лорд Бритиш) с головой погрузился в создание первой MMORPG — Ultima Online, а с недавних пор активно продвигает еще одну онлайновую игру, Tabula Rasa. Став клиентом компании Space Adventures, Ричард отправится на борт Международной космической станции в октябре следующего года. Удовольствие, к слову, не из дешевых — однако у Ричарда есть спонсор, готовый заплатить за полет 20 миллионов долларов. Интересно, кто из разработчиков компьютерных игр полетит в космос следующим? Уж не Кармак ли?

Несмотря на сложившееся комьюнити, некогда великая и грозная MMORPG **EverQuest** чахнет день ото дня. Выходящие аддоны (коих уже набралось четырнадцать штук) все меньше радуют своих издателей, прибыли неуклонно падают — даже российская «Акелла» привыкла не продавать диски с игрой, а вкладывать их в коробки с более хитовыми играми. Немного отвадить от World of WarCrat, Guild Wars, Lineage II и иже с ними призван грядущий фильм по мотивам EverQuest. Sony Online смогла договориться с Sony Pictures, и теперь обе стороны заняты поисками подходящих кандидатов на экранизацию фэнтези-эпоса. Продюсированием займутся специалисты из Marvel Studios, а на пост сценариста назначен Майкл Гордон, который известен благодаря своему сценарию в фильме «300». Что из этого выйдет и кто снимется в фильме, пока непонятно — выход кино намечен на 2009-2010 года.

Вопреки распространенному мнению о том, что Electronic Arts всегда «стрижет купоны» с доверчивых покупателей, канадский издатель повел себя самым неожиданным образом в случае с экшеном **Hellgate: London**. Вначале было заявлено, что американский релиз произойдет на пару дней раньше европейского. Теперь стала известна печальная судьба коллекционного издания игры, которого жителям старушки-Европы не видать, как ушей своих. В этой истории больше всего разочаровывает тот факт, что официальный издатель не соизволил сделать по этому поводу никаких комментариев.

Упомянув в прошлом номере «Виртуальных радостей» о задержке онлайновой ролевки **Gods & Heroes: Rome Rising**, мы не преминули удивиться политике студии Perpetual, которая чуть ли не ежемесячно проводит массовую чистку среди своих сотрудников. Как оказалось вскоре, увольнения самым непосредственным образом отразились на судьбе MMO-проекта — согласно официальному заявлению разработчиков, проект закрыт вовсе. Что ж, чинно склоним головы, прошепчем "R.I.P" и понадеемся, что больше таких казусов с Perpetual не случится.

Минувший октябрь оказался для издателя **Atari** одним из самых сложных периодов в истории компании. Балансируя на грани банкротства, некогда крупная фигура в игроиндустрии, вынуждена была продать дочернюю студию Shiny Entertainment — ее купила Foundation 9 и тут же объединила со студией The Collective. Насколько удачным окажется этот творческий тандем, говорить пока рано, а Atari тем временем смогла приподняться с колен. Хоронить ее до Рождества определенно не стоит — во-первых, компания смогла выбить у кредиторов сумму в 10 миллионов долларов; во-вторых, какую-нибудь прибыль просто обязаны принести вышедшие The Witcher и Neverwinter Nights: Mask of the Betrayer. Сможет ли выбраться Atari из невзгод, станет известно в начале следующего года.

Сюжет в компьютерных играх сейчас подвергается куда большему контролю, нежели лет десять назад — это факт. Очередной жертвой влияний извне вполне может оказаться боевик **Mercenaries 2: World in Flames**, который должен был появиться в этом году. В роли обиженной стороны выступила Венесуэла, на территории которой по замыслу разворачиваются события игры. По мнению правительства южноамериканской страны, разработчики провоцируют коренное население Венесуэлы на беспорядки, неподчинение властям да и вообще подрывают авторитет державы в глазах мировой общественности. До требований полностью закрыть проект, к счастью, дело не дошло — но над сценарием вежливо попросили подумать. Ответ от Electronic Arts и Pandemic воспоследовал чуть не сразу — дату выхода экшена перенесли на начало 2008-го года. К сожалению, о причинах, повлекших перенос выхода, разработчики не сообщили — вот и гадай, чем сейчас занимаются девелоперы — то ли за багами охотятся, то ли переписывают сценарий.



НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

ИНТЕРНЕТ

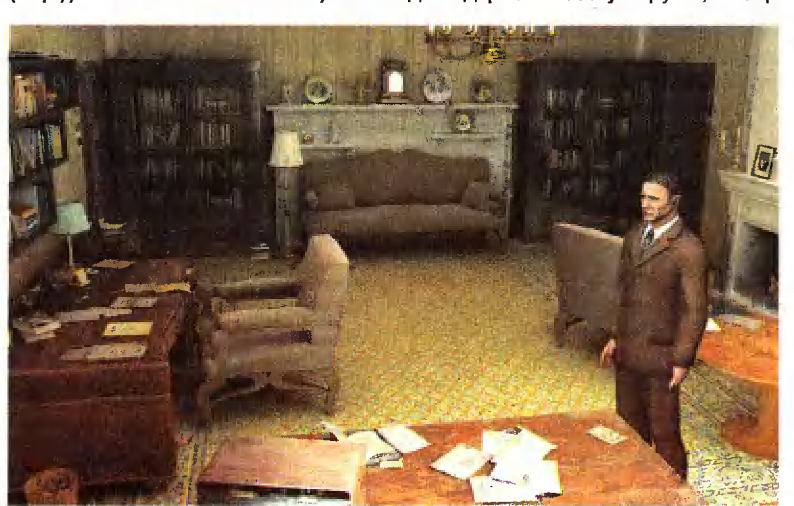
Не уставшим от бесконечных приключений Петьки и Василия Ивановича осмелимся порекомендовать недавно открывшийся сайт игры «**Петька 8: Покорение Рима**» (www.petkavich.ru). Ресурс оформлен довольно-таки мило, предлагает поближе познакомиться с Петькой, Василием Ивановичем и Анкой. Небезосновательно предполагая, что в куче ранних



квестов о звездном трио черт ногу сломит, создатели сайта благоразумно поместили основную информацию о каждом из семи эпизодов — имеются краткий синопсис, скриншоты и прохождение. Помимо коллекции тематических рингтонов и форума, нашлось место для юмора о знаменитом Чапаеве и его ординарце.

О постапокалиптическом экшене «**Коллапс**» было сказано столько всего, что настало время для открытия официального сайта игры — www.collapse-game.ru. В первую очередь, в глаза бросается большое количество флэш-анимации — причем, от нее не рябит в глазах, как бывает с некоторыми западными ресурсами. Разделы, в общем-то, традиционные: «Об игре», «Оружие», «Медиа», «Сообщество», «Персонажи». Из необычного выделим разве что мини-игру, которая состоит в поиске секретных объектов на сайте — всего их четыре, но отыскать все не так просто.

«Акелла» запустила демо-версию сайта нового проекта под названием «**Архивы НКВД: Охота на фюрера**» (http://astrokeoffate.akella.com). По жанру игра больше всего походит на адвенчуру, в которой советскому разведчику предстоит внедриться в ряды нацистов и организовать покушение на фюрера. Интернет-страничка пока малоинформативна — есть несколько скриншотов да один видеоролик. Впрочем, ситуацию вскоре обещают исправить, а чтобы не прозевать момент появления полной версии сайта игры, запущен обратный отсчет времени.



Поклонникам нестандартных RTS советуем обратиться по адресу http://perimeter2.kdlab.com, который посвящен «**Периметру 2: Новая Земля**». К тому моменту, когда вы будете держать газету в руках, набор



участников фокус-теста игры практически завершится, однако посмотреть все равно будет на что. В первую очередь, это новая подборка скриншотов. Во-вторых, панорамные снимки экранов, которые лучше всего позволяют рассмотреть графику отечественной стратегии. Освежить память о противостоянии Исхода и Возврата можно во «Вселенной» — объемной энциклопедии, хранилище знаний о «Периметре». Наконец, увидеть первые кадры «Новой Земли» можно в небольшом видеоролике. До выхода игры (следующий год) остается еще немало времени, так что ресурс определенно будет обновляться.

Главный массовик-затейник студии Gas Powered Games, Крис Тейлор, сейчас с головой погрузился в создание ролевой игры **Space Siege** — устав от стратегий, маэстро решил обратиться к своему прошлому, в котором можно отыскать Dungeon Siege. Открывшийся с фанфарами сайт игры (http://www.spacesiege.com/spacesiege/index.php) пока не наполнен под завязку — отсутствуют некоторые разделы, не так уж много скриншотов. Впрочем, вряд ли это остановит любителей RPG, которые уже могут пообщаться на форуме, посмотреть видеотрейлер и даже сделать предзаказ игры.



РЕЛИЗЫ КОНСОЛЬНЫЕ

"Верхом" на Xbox 360 в Европу в конце октября прикатила пятая инкарнация знаменитого файтинга Virtua Fighter. Очередной эпизод культовой файт-саги предъявляет своим поклонникам такие козыри, как многопользовательский режим битвы через сеть Xbox Live и улучшенный режим Quest (улучшение выражается в том, что в квесте всего теперь стало больше — больше врагов, больше предметов, больше возможностей для кастомизации персонажей). Кроме того, слегка модернизировался и DOJO-режим, в котором можно отточить боевые навыки перед выходом на серьезную схватку — были улучшены системы бросков и ухода от захватов. Вполне вероятно, что, хорошенько размявшись в "Дожо" и "Квесте", вы надумаете объяснить, "кто тут папа", и настоящим королям Virtua Fighter. На здоровье: к вашим услугам два "поединочных" режима — парный VS (сражение с живыми противниками) и синглплейерная "Аркада".



Rockstar Games порадовала любителей спортивных симуляторов релизом проекта Table Tennis. Ранее этот пинг-понг-сим уже "засветился" на Xbox 360, а вот теперь игра вышла и на самой "теннисной" из современных консолей — Nintendo Wii. Если честно, затрудняемся сказать, насколько сей релиз целесообразен — вот уж в чем-чем, а в теннисных и бейсбольных симуляторах ведущая нинтендовская консоль недостатка точно не испытывает. Однако Rockstar умеет делать хорошие игры, и, вполне вероятно, что их свеженький теннисный проект даже на таком насыщенном рынке найдет свою аудиторию.

Всеми нами любимая отважная археологиня Лара Крофт тоже в октябре без дела не сидела — на полки европейских магазинов поступили версии Tomb Raider: Anniversary для PSP и Xbox 360. Для тех, кто не в курсе (неужели такие есть?), напомним, что Anniversary — это современный римейк самого первого приключения мисс Крофт. Причем, уже покорив PC,



PS2, "ящик Билли" и "мини-Соню", упрямая Лара даже и не думает останавливаться — в будущем последняя на сегодняшний день Tomb Raider намерена заглянуть с дружеским визитом и на Nintendo Wii (вот это правильно, не все же обладателям этой приставки резаться в теннисы да бейсболы).

Компания THQ, между тем, зарелизила проект Avatar: The Last Airbender



— The Burning Earth. Игрушка, основанная на мультсериале канала Nickelodeon, адресована, в первую очередь, маленьким геймерам. Эпический сюжет, пять новых играбельных персонажей и драматические битвы на земле и в воздухе — все это обещает детишкам THQ в своем новом проекте (игра вышла на PS2, Wii, DS и GBA).

Октябрьская футбольная лихорадка не могла не затронуть и наши любимые консоли — в дополнение к нескольким громким тайтлам, вышедшим на топовых приставках, свет увидела и игра Real Football 2008 для Nintendo DS. Интересно, что в новом футбольном проекте в полной мере представлены возможности карманной нинтендовской консоли — к примеру, пробивать пенальти приходится при помощи стила, а микрофон используется для ожесточенных перепалок с арбитрами (так что все, кто давно мечтал наорать на судью — бегом в магазины за Nintendo DS, ну и новый Real Football прикупить, само собой, не забудьте). Графика и анимация также на высоте, реалистичные 3D-модели известных футболистов, фанаты, беснующиеся на трибунах и девять стадионов, скопированных "из жизни" до мельчайших подробностей, искусно создают иллюзию присутствия на настоящем футбольном матче. Пару слов нужно сказать и об искусственном интеллекте — согласно последним веяниям современной моды, "вражеские" футболисты научились подстраиваться под ваш стиль игры. Так что, если надоест раз за разом проигрывать не в меру мозговитой приставке, вполне возможно, что придется искать утешение в мультиплейере — многопользовательский режим вмещает в игру до четырех соперников, поэтому вы всегда можете организовать свой мини-турнир.



РЕЛИЗЫ PC

Игра	Жанр	Объём/дата	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Рейтинг*
		УЖЕ ВЫШЛИ			
Heroes of Might and Magic 5: Tribes of the East	Пошаговая стратегия, дополнение	750 MB	Ubisoft Entertainment / Nival Interactive	Nival Interactive	67% (2) / -
TimeShift	Экшен от первого лица (FPS)	3050 MB	Vivendi Games / Софт Клаб	Saber Interactive	75,1% (5) / 8,0
Clive Barker's Jericho	Экшен от первого лица (FPS)	4250 MB	Codemasters / Бука	MercurySteam Entertainment	64,3% (12) / 7,0
The Witcher	Ролевая игра / hack'n'slash	7000 MB	Atari / Новый Диск	CD Projekt RED	80,8% (6) / 8,9
Hellgate: London	Hack'n'slash	7200 MB	Electronic Arts / Namco Bandai Games America / Софт Клаб	Flagship Studios	78,4% (5) / 8,3
Painkiller: Overdose	Экшен от первого лица (FPS), дополнение	2700 MB	DreamCatcher Interactive / GFI / Руссобит-М	Mindware Studios	67,5% (1) / -
Age of Empires 3: The Asian Dynasties	Стратегия в режиме реального времени, дополнение	705 MB	Microsoft	Ensemble Studios / Big Huge Games	81% (9) / -
Football Manager 2008	Менеджмент-симулятор (футбол)	630 MB	SEGA	Sports Interactive	- / -
Microsoft Flight Simulator X: Acceleration	Авиасимулятор (гражданская авиация), дополнение	3000 MB	Microsoft	Microsoft Aces Studio	76% (2) / -
Escape from Paradise City	Стратегия / ролевая игра	(нет данных)	CDV Software Entertainment / Бука	Sirius Games	92% (1) / -
Culpa Innata	Квест / приключение	(нет данных)	Strategy First / Акелла	Momentum AS	100% (1) / -
NBA Live 08	Баскетбольный симулятор	3750 MB	Electronic Arts	EA Canada	- / 1,0
F.E.A.R. Perseus Mandate	Экшен от первого лица (FPS), дополнение	(нет данных)	Sierra Entertainment	TimeGate Studios	- / -
Call of Duty 4: Modern Warfare	Экшен от первого лица (FPS)	(нет данных)	Activision / Новый Диск	Infinity Ward	- / -
Gears of War	Экшен от третьего лица (TPS)	(нет данных)	Microsoft / 1C	Epic Games / People Can Fly	- / -
Championship Manager 2008	Менеджмент-симулятор (футбол)	(нет данных)	Eidos Interactive	Beautiful Game Studios	71% (1) / -
So Blonde	Квест / приключение	(нет данных)	Anaconda Games	Wizarbox	- / -
"Территория Тьмы" (Dusk 12)	Экшен от первого лица (FPS)	(нет данных)	Бука	Orion	- / -
Sam & Max Season 2: Episode 1 — Ice Station Santa	Квест	(нет данных)	Telltale Games	Telltale Games	- / -
Supreme Commander: Forged Alliance	Стратегия в режиме реального времени, Дополнение	(нет данных)	Gas Powered Games	THQ	- / -
Tabula Rasa	Многопользовательская ролевая игра	(нет данных)	NCsoft	Destination Games	- / -
Empire Earth III	Стратегия в режиме реального времени	(нет данных)	Sierra Entertainment / Софт Клаб	Mad Doc Software	- / -
Pro Evolution Soccer 2008	Футбольный симулятор	5400 MB	Konami	Konami	78% (1) / 9,0
		ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ			
Crysis	Экшен от первого лица (FPS)	16 ноября	Electronic Arts / Софт Клаб	Crytek	-
Beowulf	Экшен от третьего лица (TPS)	13 ноября	Ubisoft Entertainment / Бука	Ubisoft Tiwak	-
Blacksite: Area 51	Экшен от первого лица (FPS)	12 ноября	Midway Games / Новый Диск	Midway Studios Austin	-
Unreal Tournament 3	Многопользовательский экшен от первого лица	19 ноября	Midway Games / Новый Диск	Epic Games	-
Kane & Lynch: Dead Men	Экшен от третьего лица (TPS)	13 ноября	Eidos Interactive / 1C	IO Interactive	-
Need for Speed ProStreet	Аркадный гоночный симулятор	13 ноября	Electronic Arts / Софт Клаб	EA Black Box	-

** Сводный рейтинг приведённых в таблице наиболее популярных (по количеству "хитов" на nforce.nl) релизов по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников из игровых СМИ. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com на 2 ноября, в скобках — количество проголосовавших. Для российских проектов указывается рейтинг пользователей сайта AG.RU (в скобках — количество проголосовавших).*

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Portal

Название локализации: *Portal*
Жанр: *Logic*
Разработчик: *Valve Software*
Локализатор/издатель: *Buka Entertainment*
Похожие игры: *Prey, Narbacular Drop*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Дата релиза/локализации: *10 октября 2007-го/10 октября 2007-го*



Portal — самая необычная игра "оранжевой" коробки. По сути, мы стали свидетелями редкого в игроиндустрии события: инди-проект от студентов из DigiPen Institute of Technology подвергся косметическим изменениям и переехал на движок Source. В центре внимания — девушка, которой предстоит пройти ряд лабиринтов в исследовательском центре. Для решения головоломок используется устройство под названием Aperture Science Handheld Portal Device (ASHPD, оно же — ручное портальное устройство). По нажатию левой клавиши мыши открывается синий портал, по нажатию правой — оранжевый. Используя червоточины в пространстве и собственную смекалку, мы переходим из одной комнаты в другую — так до победного конца.

Как и Episode Two, Portal требует обновления через Steam, однако проблем с загрузкой необходимого контента не возникло — процесс занял считанные минуты. Локализаторы не стали портить атмосферу логической игры и оставили "механический" голос за кадром. К сожалению, иногда можно услышать накладку озвучки — речь идет то быстрее, то медленнее. Комментарии разработчиков оставлены в оригинальной озвучке, однако субтитры переведены. Общие впечатления от локализации — положительные, хотя для максимального комфорта вскоре придется скачать заплатку, которая исправит основную озвучку.

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 8

Stranglehold

Название локализации: *John Woo Presents Stranglehold*
Жанр: *3rd Person Action*
Разработчик: *Midway Studios Chicago*
Локализатор/издатель: *"Новый диск"/ND Games*
Похожие игры: *Max Payne 2, Total Overdose*
Количество дисков в локализованной версии: *2 DVD*
Дата релиза/локализации: *18 сентября 2007-го/27 сентября 2007-го*



Кто бы мог подумать, что Текила очень скоро вернется не в очередном боевике от Джона Ву, а в роли главного персонажа ураганного экшена? Признаться, выиграли от этого все: Midway записала в свой послужной список крепкий проект, Ву и Чоу Юн Фат освоили новые амплуа, а игроки получили без пяти минут хит. Конечно, до нуарного Max Payne с его потрясающим стилем Stranglehold'у далековато — размах совершенно не тот. Однако геймплей оправдал все ожидания: это безостановочные перестрелки, непременный slo-mo и обязательная по такому поводу интерактивность. Любую локацию вместе с ее предметами можно, натурально, разнести на щепки, камешки и мусор. Unreal Engine 3 хоть и не раскрыл весь свой потенциал, но первоначальная его демонстрация, чего уж скрывать, впечатляет.

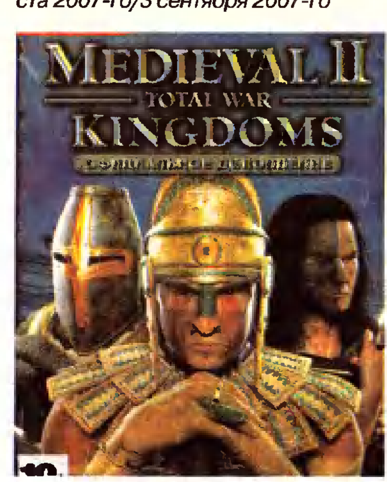
Локализацией Stranglehold занялся сдружившийся с Midway "Новый диск", причем сразу занес этот проект в разряд хитовых игр — подтверждением тому служит отметка ND Games, которую абы куда не лепят. Игра занимает 15 гигабайт на жестком диске, так что вопросов по поводу комплектации двумя DVD-дисками возникать не должно. Приятный сюрприз — помимо русской версии, на рабочий стол вывешивается ярлык для оригинала. Хотите прослушать диалоги в исполнении зарубежных актеров — всегда пожалуйста.

Озвучка хороша, однако иногда дает знать о себе некоторая приглушенность. Вывернув регулятор громкости на соответствующий уровень, приходится делать тише во время перестрелок, так как они слишком громкие. Синхронизация губ и речи в русском варианте оставила желать лучшего, так как ее там попросту нет. Текста в игре — микроскопическое количество. В главном меню и магазине все переведено верно, а вот что значит "Конец статистики уровня" по окончании каждой главы, известно лишь локализаторам.

Оценка игры: 7.5
Оценка локализации: 8

Medieval 2: Total War — Kingdoms

Название локализации: *Medieval 2: Total War — Kingdoms*
Жанр: *TBS/RTS*
Разработчик: *The Creative Assembly*
Локализатор/издатель: *"Софт Клаб"*
Похожие игры: *Medieval 2: Total War, Rome: Total War*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Дата релиза/локализации: *28 августа 2007-го/3 сентября 2007-го*



Medieval 2: Total War — Kingdoms — это, без преувеличения, масштабный аддон, который предлагает четыре игры под одной обложкой. Механика игры осталась прежней: мы управляем выбранным государством, на глобальной карте решаем основные задачи, а на тактический уровень спускаемся лишь для того, чтобы принять участие в одном из грандиозных сражений. Названия четырех огромных кампаний говорят сами за себя: Crusades, Britannia, Americas и Teutonic. Каждая из них имеет своих уникальных юнитов и собственную карту. Как результат — десятки часов ни с чем не сравнимого удовольствия, дискуссии по поводу лучшей тактики за ту или иную сторону и низкий поклон в сторону талантливых разработчиков.

Локализация появилась практически одновременно с мировым релизом в характерном для "Софт Клаба" DVD-боксе. Маркетинговая политика российского издателя уже ни для кого не секрет — сначала дорогой пластиковый бокс, затем (примерно через пару месяцев) — джевел-упаковка. В коробке, помимо диска, нашлось печатное руководство, в котором рассказывается об установке игры (оригинал, кстати, вам потребуется) и о новых фракциях. Для лучшего восприятия информация о сильных/слабых юнитах государств скомпонована в таблицу — действительно удобно.

Учитывая масштабы Kingdoms, перевести и озвучить игру было непросто. Некоторые надписи в русском варианте попросту не поместились в отведенные рамки. Голоса советников и юнитов в целом удались, лишь иногда наблюдается переигрывание да ненужный пафос. Например, удивило, что повелитель страны при его выборе всегда произносит "да, мой король". Но это мелочи. Поклонники игры без труда разберутся в небольших неточностях перевода и их даже не смутит предложение, вроде этого, встреченного в описании одной из построек апачей: "Типи воина обеспечивает мгновенное повышение дохода на %d золота +1".

Оценка игры: 9
Оценка локализации: 8

Half-Life 2: Episode Two

Название локализации: *Half-Life 2: Episode Two*
Жанр: *Action*
Разработчик: *Valve Software*
Локализатор/издатель: *Buka Entertainment*
Похожие игры: *Half-Life 2, Half-Life 2: Episode One*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Дата релиза/локализации: *10 октября 2007-го/10 октября 2007-го*



Episode Two, после традиционной череды переносов, явился перед нами в компании Portal и Team Fortress 2. Шестнадцать месяцев ожидания, шесть часов геймплея и фраза "еще" — вот основные итоги очередной главы Half-Life 2. Episode Two оставляет после себя исключительно приятные впечатления, однако уже отчетливо чувствуется, что с Episode Three такая штука не прокатит. Valve не изменила своему стилю и лишь добавила в игру несколько свежих идей: пару новых монстров, "муравьиное" подземелье, иной подход к знакомым ситуациям. Играть во все это, конечно, безумно интересно. Технической революции было бы ждать глупо, но, тем не менее, анимация вместе с физическим движком работают как швейцарские часы. С нетерпением ждем продолжения.

Издателем русской версии, как всегда, стала "Бука". Сначала о хорошем. По многочисленным просьбам игроков, российский издатель выпустил не только Orange Box, но и три джевел-упаковки — по одной новинке в каждой. Локализация вышла одновременно с мировым релизом, однако присоединиться к Гордону Фримену смогли далеко не все... Абсолютное большинство пользователей столкнулись с перегруженными серверами сервиса Steam, в результате чего не смогли обновить и запустить Episode Two. Опустив многочисленные (и во многом справедливые) выпады игроков в сторону "Буки" и Valve, остановимся на качестве локализации.

Предваряет игру стартовый ролик — совсем небольшой, однако непереведенный. Озвучка персонажей также не радует, так как нередки ситуации, при которых начало одной фразы накладывается на конец предыдущей (особенно часто грешит этим Аликс). Не потрудились перевести на русский и комментарии разработчиков — если с английским туговато, то тут не спасут даже субтитры (естественно, англоязычные).

Подводя под общий знаменатель достоинства и недостатки локализации Episode Two, трудно сохранить спокойствие — вроде как и вышла одновременно с мировым релизом, однако сколько проблем с установкой и переводом. Поработай "Бука" хотя бы лишнюю неделю — результат мог бы в корне отличаться. А так — далеко не идеальная локализация, которая нуждается не в одном патче.

Оценка игры: 8
Оценка локализации: 7

Company of Heroes: Opposing Fronts

Название локализации: *Company of Heroes: Opposing Fronts*
Жанр: *RTS*
Разработчик: *Relic Entertainment*
Локализатор/издатель: *Buka Entertainment*
Похожие игры: *Company of Heroes, "В тылу врага 2"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Дата релиза/локализации: *24 сентября 2007-го/4 октября 2007-го*



Opposing Fronts — это ладный аддон к военно-исторической стратегии Company of Heroes. Дополнение из разряда эталонных — геймплей не изменился ни на йоту, зато добавились две играбельные стороны конфликта, Британия и Германия. Немцы получили в свое распоряжение крепкую пехоту и противотанковую технику, а британцы могут теперь похвастать элитными коммандо и мобильными штабами. Играется это все очень бодро и с голливудским масштабом, так что пропускать очередной "призыв" от Relic Entertainment лучше всего не стоит.

Локализацию ждать практически не пришлось — появилась спустя неделю после официального релиза. От оригинала русская версия Opposing Fronts отличается тем, что содержит только две новые кампании. Так как дополнение из разряда самостоятельных, "Бука" посчитала, что оригинальной Company of Heroes на диске не место. С одной стороны, это плюс — цена диска заметно снизилась. С другой — явный минус, так как для продолжения игры потребуется совершать покупку еще одного диска.

В предмиссионном инструктаже откровенно разочаровала озвучка — голос за кадром и реплики солдат невероятно скучны. Впрочем, в кампаниях главные герои говорят значительно выразительнее и живее. Иногда лишь смущают немецкие фразы, произнесенные на русском — тут уж лучше было бы оставить озвучку как есть. Переведен текст хорошо, лишь иногда встречаются орфографические ошибки (например, "разведовательная единица"). Названия оружия и техники в основном встречаются в русском варианте, хотя иногда проявляется несогласованность локализаторов — в меню солдата упоминается пулемет MG-42, а в описании юнита используется "МГ-42". Последним помидором в сторону перевода будет раздел "Награды", где встречаются несогласованные предложения вроде "Вы награждены: Железный крест". Неужели сложно было вставить слово "Медаль", благодаря которому текст смотрелся куда приглядне?

Затрудняемся ответить по чьей вине, однако при каждом запуске Opposing Fronts проверяет наличие интернет-соединения. Если результат оказывается положительным, то игра тут же предлагает скачать обновление размером около 100 мегабайт. Отказаться и продолжить игру не представляется возможным, так как кнопок всего две: "Скачать" и "Выйти в Windows". Однако стоит отключить Интернет, как запуск проходит без проблем — после инициализации диска появляется меню с выбором кампаний. Проблема не слишком серьезная, однако порядком надоедает.

Оценка игры: 8
Оценка локализации: 8

Enemy Territory: Quake Wars

Название локализации: *Enemy Territory: Quake Wars*
Жанр: *FPS*
Разработчик: *Splash Damage/id Software*
Локализатор/издатель: *"1С"*
Похожие игры: *Battleield 2, Wolfenstein: Enemy Territory*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Дата релиза/локализации: *28 сентября 2007-го/26 сентября 2007-го*



Несмотря на опасения, мультиплеерный Quake Wars оправдал возложенные на игру ожидания. Разработчики некоммерческих модификаций для Return to Castle Wolfenstein и авторы нашумевшего в свое время Wolfenstein: Enemy Territory смогли продвинуться вперед и представить достойного конкурента серии Battlefield. Вселенная Quake предстает перед игроком в каких-то эпических масштабах — все вокруг взрывается, осыпается и находится в непрерывном движении. Однако суета эта мнимая — каждый из классов выполняет свои задачи и команды преследуют вполне конкретные цели. Quake Wars немного расширяет границы для поклонников шутеров — в него будет интересно играть даже тем, кто до сего момента эту вселенную особо не жаловал.

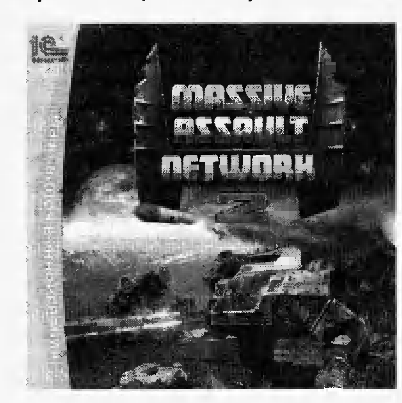
В первую очередь похвалим "1С", которая отправила локализацию в продажу одновременно с мировым релизом. Тем же американцам пришлось ждать заветного диска еще пять дней — наши соотечественники успели за это время сыграть не один десяток матчей. Другое дело озвучка, которая в этой локализации проигрывает даже Quake 4. Пугавшие ранее своими голосами строгги теперь разговаривают вполне по-человечески, хотя и выдают иногда перлы, вроде "сдохни, биомасса!". В текстах ошибки встречаются исключительно редко, однако некоторая самодеятельность переводчиков готова изрядно испортить настроение. Самые вопиющие несоответствия встречаются в переводе арсенала и военной техники враждующих сторон. Сам по себе звучный Railgun именуется энергопушкой, а шагоход "Циклоп" у строггов часто именуется шагающим танком. Объяснить эти ляпы нетрудно — к процессу локализации были привлечены другие люди, которым было некогда знакомиться с русской версией Quake 4.

Приложенная к игре документация дает исчерпывающую информацию о классах, вооружении и основных целях. Уже на момент написания этих строк текущая версия Quake Wars изменилась, и для игры на международных серверах локализация потребовала обновления. Однако критиковать "1С" не стоит — локализация вышла точно в срок и на тот момент содержала все необходимые исправления.

Оценка игры: 8.5
Оценка локализации: 8

Massive Assault Network 2

Название локализации: *Massive Assault Network 2*
Жанр: *TBS*
Разработчик: *Wargaming.net*
Локализатор/издатель: *"1С"*
Похожие игры: *"Massive Assault: Расцвет Лиги", "Обитаемый остров: Послесловие"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Дата релиза/локализации: *22 ноября 2006-го/28 сентября 2007-го*



На сетевые сражения Massive Assault разработчики из Wargaming.net обращают внимание во второй раз. Идеально выверенный баланс, широкое поле для тактических экспериментов и скрупулезный подсчет ваших успехов заставляют поверить в этот варгейм. По большому счету, отличий между Massive Assault Network 2 и его предшественником немного: несколько новых юнитов, иной подход к обработке ходов, десяток новых планет. Однако динамика игры повысилась — сражения происходят гораздо стремительнее, недостатка в противниках не наблюдается, а простота графики компенсируется глубиной геймплея. Современные шахматы, не иначе.

"1С" заметно опоздала с локализацией Massive Assault Network 2. Целый год — непростительно большой срок для такого непопулярного жанра, как варгейм. Озвучка требовалась лишь в небольшом обучении, выполнена она качественно, равно как и в остальных играх Massive Assault. Текст переведен без ошибок, хорошо читаем и помещается в отведенные ему рамки. Образцовая локализация — выйди она одновременно с мировым релизом, оценка была бы максимальной.

Оценка игры: 7.5
Оценка локализации: 9

MotoGP'07

Название локализации: *MotoGP '07*
Жанр: *мотосимулятор*
Разработчик: *Climax*
Локализатор/издатель: *Buka Entertainment*
Похожие игры: *MotoGP: Ultimate Racing Technology 3, MotoGP 2*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Дата релиза/локализации: *26 сентября 2007-го/10 октября 2007-го*



Производство мотосимуляторов у Climax давно поставлено на поток — каждый год радуют чем-нибудь новеньким. Это "что-то новенькое", на удивление, умудряется эволюционировать и даже совершенствоваться. Вот MotoGP '07 — казалось бы, отличия от предшественника (MotoGP: Ultimate Racing Technology 3) минимальны. Однако игровой процесс отличается в качественно лучшую сторону. Байк реалистично ведет себя на трассе, приходится заранее просчитывать траекторию вхождения в поворот. Чем не хардкорный симулятор? Да и конкурентов на горизонте пока нет.

Консольные корни MotoGP'07 переехали и в локализацию. Мышь можно смело откладывать в сторону, так как основным манипулятором для вас станет геймпад или клавиатура. Осуществлять навигацию по многочисленным меню не слишком удобно — вовсе не из-за качества перевода, который на уровне, а из-за их обилия. К сожалению, отведенного места в окошках меню для русских слов иногда не хватает, поэтому порой текст вылезает за отведенные рамки. В тренировочных занятиях локализаторы явно поленились найти русские аналоги некоторым терминам-трюкам: езду на заднем колесе именуют wheelie, а езду на переднем — stoppie. За исключением хардкорных игроков, такие тонкости вряд ли кто-то знает, поэтому поставим переводу минус.

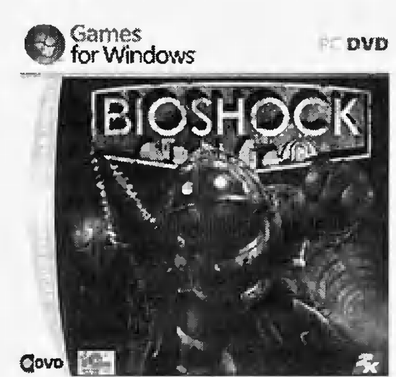
Редактор формы и мотоцикла обращает на себя внимание, причем "заслуга" эта во многом принадлежит локализаторам. У стартовых мотоциклов вообще отсутствуют характеристики — вполне возможно, что в оригинале была такая же ситуация. Однако как объяснить невозможность набора текста в редакторе на кириллице? Так хотелось бы вывести что-нибудь на кожаной куртке своего альтер-эго на великом и могучем...

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 7

Антон Борисов
Лицензионные диски предоставлены "ХИТ компани"

BioShock

Название локализации: *BioShock*
Разработчик: *2K Boston, 2K Australia (ранее — Irrational Games)*
Локализатор/издатель: *"1С"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Сколько бы критики ни лилось на последнее творение творческого тандема 2K Boston и 2K Australia, BioShock все равно получилась выдающейся игрой. И сколько бы ни переживали русскоязычные фанаты этого проекта по поводу локализации, русифицированная версия все-таки не только вышла через относительно недолгое время после мирового релиза, но и может похвастаться довольно неплохим качеством.

Пожалуй, самые большие проблемы и трудности у локализаторов могли возникнуть при переводе и озвучивании голосов в BioShock — как в монологах "реального времени", так и в аудиодневниках. С этой задачей в "1С" справились, конечно, не на "отлично", но на "хорошо" с плюсом: экспрессия, выразительность и эмоциональность речей обитателей Восторга сохранились, а вот различные акценты у некоторых персонажей, так классно реализованные в оригинале, практически полностью испарились. Подверглись русификации и реплики монстров-сплайсеров, а также рекламные лозунги торговых автоматов.

Кстати, насчет Восторга. "1С" чуть ли не в самый последний момент отказалась переименовывать Rapture в Акваград и выбрала метод банального перевода — так и появился "Восторг". Однако и с таким приемом можно поспорить: "rapture" из английского языка было бы лучше привязать к русскому словом "экстаз". Ну да ладно, это ведь не самое главное. Куда более прискорбно то, что некоторые изречения — как устные, так и письменные — после "портирования" на русский утеряли свой шарм и глубину...

Еще одной порядочной занозой для локализаторов грозились стать многочисленные плакаты, вывески и прочая текстовая информация, коей в Восторге пруд пруди. Тут "1С" поступила вроде бы мудро, но в некотором плане надула пользователей. Мудрая мысль заключается в том, что постеры и другие носители визуальной речи перерисованы не были: частично (!) переведенное содержание ненавязчиво всплывет после того, как вы подведете курсор (читай — прицел) к соответствующей надписи. Логично, не правда ли? Если бы локализаторы принялись переиначивать каждый несущий в себе буквы элемент декора — на подготовку русифицированной версии BioShock ушло бы жутко много времени. В итоге, получилось гораздо быстрее — и намного беднее, даже примитивнее. Урезанное содержание плакатов и т.д. буквально режет глаза тем, кто знает английский хотя бы на среднем уровне. Да и перевод не всегда адекватен. К остальному тексту, правда, претензий нет.

А теперь еще две неприятные особенности локализации. Во-первых, мануал обнаружен не был, что немного усложнит жизнь новичкам. Во-вторых, нехорошая эпопея с регистрацией оригинальной BioShock продолжается. Для игры вам понадобится подключение к Сети, а количество активаций ограничено. Впрочем, всю информацию по этому поводу вы сможете найти в игровом разделе сайта "1С": http://games.1c.ru/.

Итак, что мы имеем? Локализация получилась как минимум недурственной, но некоторые огрехи и, так сказать, технические неудобства не позволяют назвать ее отличной. Как говорится, бывало и лучше. Если вы в ладах с языком Шекспира, в обязательном порядке играйте в оригинальную версию. Если хорошим знанием английского вы не обладаете — сойдет и локализация.

Оценка игры: 8,5
Оценка локализации: 7,5

Anstoss 2007

Название локализации: *"Anstoss 2007: Управляй футболом"*
Разработчик: *Ascaron Entertainment*
Локализатор/издатель: *"Акелла"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Скажите, вы любите жанр футбольных менеджеров? Да? А слышали вы о такой игровой линейке, как Anstoss? Можно сказать — и, скорее всего, не ошибиться, — что как минимум половина игроков, ответивших положительно на первый вопрос, о немецком сериале футбольных менеджеров Anstoss не знают. И зря: например, Anstoss 2007 от Ascaron Entertainment является весьма недурственным представителем своего жанра. А "Акелла" весьма недурственно ее, Anstoss 2007, русифицировала.

Справедливости ради надо заметить, что в проекте чертовски много текстовой информации. Действительно чертовски много! И сотрудники "Акеллы", занимающиеся переводом, со своей задачей справились: "портирование" текста на русский язык прошло благополучно. Не обошлось, конечно, и без лишней сухости и официоза, но в целом вышло очень неплохо. А вот визуально текст выглядит иногда просто ужасно. Нет, шрифты вполне приемлемые и даже довольно большие, но чересчур частые сокращения и вылезание слов за пределы "буквенной области" приводят к тому, что порой приходится додумывать, мол, а что же здесь все-таки написано? Впрочем, "плюсик" локализаторам можно поставить за то, что они оставили фамилии игроков и прочую "native"-информацию на латинице.

Вот только за один неприятный для нас прокол "Акелле" можно ставить оценку на балл ниже. Вы думали, что наша страна называется Беларусь? Или, может, Белоруссия? Ничего подобного: "Акелла" заверяет нас, что мы живем в Белоруси — именно через "о" и с одной "с". Эх, а еще соседи...

Периодически конфузы встречаются и в области озвучки. Представьте. В Anstoss 2007 в вашем виртуальном офисе висит плакат с полураздетой девицей (что, уже собрались бежать за диском? Сейчас вы еще больше обрадуетесь: девицы периодически сменяются). Если провести курсором мыши по постеру, нарисованная прелестница не только будет издавать характерные стоны, но и эротично поприветствует вас на русском языке. Вот, даже до таких мелочей локализаторы добрались. Но почему при отдаче указаний во время матча цифровое воплощение иногда переходит с языка Пушкина и Достоевского на немецкий?.. Нехорошо получилось. Надеемся, что это будет исправлено в ближайшем же патче.

Очень порадовал и отлично оформленный мануал в pdf-формате на русском языке. Руководство содержит в себе чуть больше 60 страниц действительно полезной и важной информации об игре.

В общем, если бы не несколько промахов, о которых было сказано выше, "Акелла" получила бы самый высокий балл. А так — смотрите ниже.

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 7,5

MX vs. ATV Unleashed

Название локализации: *"MX vs. ATV Unleashed: Битвы внедорожников"*
Разработчик: *Rainbow Studios, Beenox Studios*
Локализатор/издатель: *"Акелла"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 CD*



Сколько воды утекло, насколько менее зеленой стала трава и насколько потемнело солнце с тех пор, когда западный игровой гигант THQ издал несколько необычный для PC проект от творческого тандема Rainbow Studios и Beenox Studios под названием MX vs. ATV Unleashed. А случилось это в январе прошлого года.

...И только сейчас еще один издатель, теперь уже российский — "Акелла" — удосужился порадовать любителей экстремальных видов гоночного спорта локализованной версией этой игры. Казалось бы, а чего там русифицировать? Все голоса в проекте принадлежат исполнителям, треки которых звучат во время заездов. Текста — кот наплакал. Всего-то и нужно сделать, что адекватно перевести этот самый текст, сделать красочный и — под атмосферу игры — приятно агрессивный мануал.

Но нет же.

Во-первых, нас заставили ждать, причем довольно долго. А это важно, ведь таких проектов выходит, мягко говоря, совсем немного. Для тех, кто не знает: MX vs. ATV Unleashed — это, так сказать, набор чемпионатов по экстремальным гонкам на таких экзотических средствах передвижения, как спортивные мотоциклы, квадроциклы, джипы-бигфуты (они же "монстры") и грузовики. Фристайл, круговые заезды — все присутствует.

Во-вторых, руководство пользователя к "MX vs. ATV Unleashed: Битвы внедорожников" — а именно такое название носит локализация — отсутствует. А оно бы не помешало: искать сочетания клавиш, при нажатии которых виртуальный водитель демонстрирует сумасшедшие трюки, приходится в меню самой игры, что не слишком удобно. Весь мануал сводится к банальному и малоинформативному readme в txt-формате.

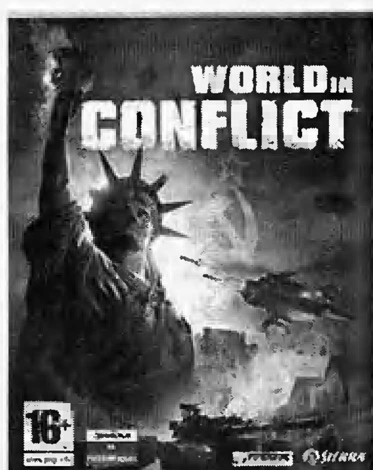
А вот к переводу текста претензий не имеем: все хорошо и прилежно. Да и шрифты подобраны большие, читабельные и не терзающие глаза. Радует также и то, что "Акелла" при издании этой локализации забыла о существовании своей любимой (и нелюбимой нами, игроками) системы защиты StarForce — "MX vs. ATV Unleashed: Битвы внедорожников" идет без диска.

Оценка игры: 6,5
Оценка локализации: 7,5

Павел "barney" Брель

World in Conflict

Название локализации: *World in Conflict*
Жанр: *RTS*
Разработчик: *Massive Entertainment*
Локализатор/издатель: *Soft Club*
Похожие игры: *Ground Control, Red Alet 2, серия Battlefield*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Дата релиза/локализации: *18 сентября 2007/ 21 сентября 2007*



18 сентября на стратегическом поприще благодаря Massive Entertainment взошла новая звезда. Шведские разработчики уже имели опыт в выпуске инновационных стратегий (игровой сериал Ground Control), но на этот раз они переплюнули самих себя. World in Conflict, кажется, получился идеальным со всех сторон — куда ни глянь, всюду сплошные плюсы: детализированные пейзажи вкупе с реалистичной физикой и сочными спецэффектами, тотальное разрушение и терраформинг, революционный для жанра RTS многопользовательский режим и очень удобное управление подразделениями. Ну и весьма неплохой сюжет (за авторством Ларри Бонда) про то, как СССР напал на США, и что из этого вышло.

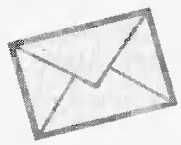
Локализация не заставила себя ждать, и уже 21 сентября лицензионная версия World in Conflict перенеслась на полки отечественных магазинов. И надо сказать, молодцы из "Софт Клаб" постарались — игра была полностью переведена на русский язык. Ну и если перевод текста не вызывает особых нареканий, а шрифты не режут глаза и весьма похожи на оригинальные, то за озвучку World in Conflict Софт Клаб можно смело ставить здоровенный монумент. Голоса для персонажей подобраны идеально, а сами актеры ни капельки не переигрывают — создается ощущение, что ты смотришь настоящую военную драму, а не играешь в одиночную кампанию стратегической игры. В общем, "Софт Клаб" сварганили совершенную локализацию для не менее совершенной игры.

Оценка игры:10
Оценка локализации:10

Евгений Янович

НАША ПОЧТА

Добрый день и рад знакомству. Меня зовут Дыдышко Артем, но на страницах газеты, которую вы держите в руках, вы знаете меня под именем Anuriel. В прошедшем месяце мы все дружно провожали последнего ветерана "Виртуальных радостей", товарища Nickky. Буквально заваленный добрыми пожеланиями и даже стихами, наш почтальон отправился на новое место работы, обещав не забывать и про нашу газету. Что изменится в НП с приходом нового почтальона? Принципиально ничего, ведь в центре внимания, как и раньше, будут ваши письма. Конечно, я буду высказывать свое "имхо", в первую очередь, чтобы вам захотелось поспорить со мной или друг с другом. Не потому, что я люблю споры (их хватает на любом форуме), но чтобы заставить вас оторваться от любимой игрушки и написать в редакцию пару своих интересных мыслей. Даже если ваше письмо не попадет на страницы "ВР", будьте уверены: мы прочитали его всей редакцией и приняли ваше мнение к сведению.



fontom666

Здоров, Виртуалка. Хочу порассуждать на такую тему: популярность анимэ пусть для многих это и не есть так). Я считаю, что многим нравится анимэ, потому что других более-менее нормальных мультов очень мало. Если бы кто-нибудь сделал анимационный фильм с интересным сюжетом и героями, сделал нестандартный подход к созданию, то этот проект мог бы потягаться с анимэ (South Park). Надеюсь, кто-нибудь понял мысль? Хотелось бы увидеть Top 5 анимэ главного анимешника ВР Гошы Берлинского.

После статьи "главного анимешника", фестиваля "Хиган 2007" и письма Анонима (критикующего аниме), поклонники этого жанра искусства буквально осадили редакцию и почти отвоевали кусок газеты под рубрику "Аниме". Однако осень — пора громких релизов, поэтому обзоры пока вытесняют новую рубрику со страниц "ВР".

Также я бы высказался по поводу обзора "Не время для драконов". В каком-то номере Nickky говорил, что ВР не пишет анонсы, если собрано мало материала. Но в анонсе НВДД лично я не нашел ничего нового!

Имхо, "собирать материал" — это не ключевые слова в данном случае. Разработчики сами следят, чтобы материала про игру было достаточно, и любой желающий мог с ней ознакомиться. Задача автора только обобщить предоставленную информацию, добавить свое мнение и все это интересно написать. Поэтому в большинстве анонсов содержатся одни и те же сведения и даже скриншоты могут совпадать. Другое дело, когда разработчики еще не могут рассказать о новой игре. Тогда писать статью действительно рано.

Относительно этой темы хотелось бы прочитать пару слов об отечественном разработчике Steel Monkeys, и бел. проекте Silence (вроде так).

Steel Monkeys работают над экшеном "2 Days to Vegas", и про него в "ВР" была статья в № 8 за 2006. Про игру Silence я ничего не слышал.

Как насчет нестандартного комплекта газеты: ВР + диск? Раньше это объяснялось тем, что в РБ не распространяется инфа на дисках. А сейчас, вроде, и при учебниках есть в наличии (диск — 50мб;)). Ну или хотя бы печатайте ссылки на интересные проги, Flash-игры. Была весьма интересна "Чаша весов" Молодцова, но где же он пропал?

Ладно, пора уже. Спасибо, что прочитали мою бредятину (если прочитали). Отдельный респект Monax'у и, конечно же, Nickky (что-то давно не было видно твоих обзоров!). И знайте: вы самое клевое и игровое издание... на 16 листов:).



Dart (dv_inc@tut.by)

Превед всему стаффу любимой газеты и ее многочисленным читателям! Сочинение про то, как давно я читаю ВР, опустим;). К делу.

1. Для Ника. Ник, тебе большое спасибо за многолетний труд, за то, что вкладывал душу в НП. Благодаря тебе, твоим комментариям, рассуждениям и прочим "копейкам", НП имела какую-то особенную атмосферу, что ли... Будем надеяться, что твой преемник достойно покажет себя на посту почтальона, и рубрика не утратит своей атмосферы. Чем бы ты сейчас ни надумал заняться, попутного тебе ветра и высоких достижений. Ты вписал свое имя в историю газеты толстым маркером, и слово "почтальон" еще долго будет ассоциироваться с именем "Nickky";).

А Anuriel'у я от всей души желаю удачи на новом ответственном посту и с надеждой на лучшее жду следующий (этот) выпуск газеты. Именно от тебя зависит то, какой будет НП. Не подкачай;)

Несмотря на то, что рубрика, по сути, останется той же, ее атмосфера неизбежно изменится. Все-таки я и Nickky — разные люди. Но я очень постараюсь оправдать ваши ожидания и надеюсь, что мои комментарии вам тоже будет интересно почитать.

2. Про буковки, радуги и прочий фотошоп. Товарищи, давайте будем смотреть в душу газеты, проникаться ее атмосферой, которую с любовью к своему делу создают для нас в редакции. Кого обложка, тайтл или еще какая-нибудь чепуха волнует больше содержания и атмосферы издания, валите читать русские мега-игро-журналы. Оттянетесь, там фотошопа хватает. А здесь, когда читаешь обзоры талантливых авторов, просто не замечаешь ничего внешнего. Хотите посмеяться? Я не пропускаю (выписываю) ни одного номера газеты... и только сейчас, читая НП, заметил, что поменялось оформление тайтла. Ибо не существенно. Все не существенно, ибо сие есть лишь мгновение сна Ктулху... упс, отвлекся, извиняйте;)

Честно говоря, я тоже не обращал внимания на изменившуюся надпись, пока не прочитал отзывы на нашем форуме. Однако многие читатели внимательно следят за оформлением газеты (количеством цветных страниц, скриншотами), справедливо полагая, что красивый дизайн ничуть не ухудшит качество статей. Специально для них было проведено голосование на нашем сайте, в котором предлагалось выбрать самый близкий душе дизайн слова "радости". Результаты такие:

202 человека за то, чтобы менять логотип каждый сезон.

174 читателей считают, что лучше радуги ничего и быть не может.

112 голосов поддержали новый дизайн.

52 участника голосования узнают газету, как бы ее ни разукрашивали.

Всего проголосовало 540 человек.

Результаты голосования несколько неоднозначны: если большинству не понравилась измененная версия логотипа, то, можно предположить, что, скорее всего, не понравится изменение логотипа каждый сезон... Наш ответ на результаты вашего голосования вы можете наблюдать на обложке текущего номера: радугу вернули, но логотип все же немного изменили. Спасибо всем, кто принял участие. Но нам все так же важно знать ваше мнение и на другие вопросы, в частности отныне каждый месяц на сайте ВР будет проходить голосование на "Лучшую статью номера". Заходите и отдавайте свои голоса за самые удачные материалы свежего номера.

3. Про рубрику Линейки. Граждане, давайте будем объективными. Я не хочу разжигать старые споры, просто выскажу свое мнение. Она нужна. Я 3 года играю в Л2. Я пробовал практически все ММОРПГ, ВоВ и прочие... На вкус и цвет товарищей нет, но огромное количество людей играло, играет и будет играть в Л2. Статьи были довольно интересны, иногда немного привирали, но кто идеален? Мне, с моим стажем, было довольно интересно их читать в любимой газете. Тем более это было полезно и интересно новичку, у которого может не быть возможности или времени постигать мудрости Л2 в интернете на тематических сайтах и форумах. Рубрика Л2, имхо, была более востребована, нежели подробности Сталкера. Игра, конечно, увлекательная, атмосферная... Но, как я понял 3 года назад, не существует игр лучше и интереснее тех, в которых твои союзники, враги, друзья и предатели — такие же люди, как и ты. Это даже не стоит обсуждать.

У "линейки" есть свои недостатки. Например, многочасовой кач на мобах, напоминающих скорее смесь осьминога и гильотины (см. Fettered Soul 38 lvl), чем таких же людей, как и мы. Подобные недостатки свойственны большинству MMORPG, поэтому предвижу, что с Вашим мнением многие не согласятся. Что касается рубрики, то в этом номере выходит последняя статья NiceMax-а, поскольку он больше не играет в LineAge.

4. Про кино, чтение, пыльные полки, детскую рубрику... Имеют право на жизнь, кому-то это интересно. Нужно думать о других, для кого-то эти рубрики являются единственной возможностью обратить на что-то внимание или узнать о чем-то. Я, допустим, всегда в первых рядах на премьерах фильмов, но у кого-то этой возможности нет. Многие старые игры, в которых божили наши отцы, остались неизвестными некоторым людям, и вытащить их на свет божий — святое дело. И так далее.

5. И хватит, наконец, спорить о PC vs консоли и о том, какая консоль рулит. Рулят водилы, а компьютер всегда был и останется незаменимой вещью в каждом доме. И не только игры тому причиной. Консоли — то, с чего все начиналось. Но теперь это лишь добавочное средство для выколачивания денег, т.к. появились намного более мощные и универсальные компьютеры.

Немного туманно: компьютеры были всегда, но консоли появились еще раньше. Но суть ясна: еще один голос в пользу ПК. Имхо, консольщики не переспорят компьютерщиков, потому что на джойстике медленно и неудобно печатать =).

Засим разрешите откланяться. Кто со мной не согласен — милости прошу на мыло, побеседуем о жизни и камнях преткновения. Удачи всем и во всем.



mAgNuM[BY]

Здравствуйте, всеми любимая редакция ВР!

Прежде всего, минуту молчания в память Никки... Да... Именно он читал наши письма, давал советы и ответы, спорил с нами и просто выслушивал наши мысли и предложения. Его уход из "Нашей Почты" не оставил равнодушным тех, кто хоть раз читали "Нашу Почту", а таких, я думаю, немало. Никки оставил частичку своей души в газете. Его никто не заменит. Он останется в нашей памяти веселым почтальоном-собеседником. Но он ушел. Это его решение. Что ж, я не могу запретить это, но радовался бы, если Никки остался. Ну а тебе, Anuriel, я желаю удачи и "ни пуха, ни пера".

К черту. Очень прошу: не хороните Никки, он жив и здоров:). В этом не трудно убедиться, посетив его "логово" по адресу www.nickky.com.

Перехожу к газете. О.Г.Р.О.М.-Н.О.Е С.П.А.С.И.Б.О за рубрику "Радость чтения" и статью Garou: Mark of the Wolves, а также за обзоры книг по STALKERу. Очень интересной оказалась "экскурсия" по зоне. Хоть я и не увлекаюсь японской культурой, статью про "Хиган 2007" прочел на одном дыхании. Очень хочется увидеть "БЛИЦ". Респект за "Креатив". Интересно было читать "Недорого и Сердито". В общем, газета очень хороша. Всем побольше крутых игрушек, и "да прибудут с Вами ВР":)!

Спасибо за хорошие отзывы. Судьба новых рубрик зависит от отзывов читателей. Когда "Радость чтения" впервые появилась в "ВР", многие наши "критики" посчитали ее слишком "невиртуальной", и ее решили убрать. Теперь то ли геймеры начали больше читать, то ли просто пошла мода на большое количество рубрик, но "РЧ" была встречена гораздо теплее.



Smoke (skin69@rambler.ru)

Здравствуйте, уважаемая редакция и новый "почтальон", постоянно покупаю вашу газету с сентября 2003 года, многое нравится, многое не нравится, но сейчас не об этом.

В октябрьском номере был опубликован обзор игры BioShock, 5 октября в продажу поступила официальная русифицированная версия от 1С. У меня графическая карточка Radeon 9550, игра же требует обязательной поддержки шейдеров третьего поколения. С такой проблемой я столкнулся впервые, поэтому прошу осветить вопрос выхода официального патча, добавляющего поддержку видеокарт со вторым поколением шейдеров. А также целесообразности использования неофициального патча, сделанного одним умельцем-энтузиастом. Так как в сети очень много мнений, довольно противоречивых, по поводу установки, быстродействии и графическом преображении игры после применения неофициального патча.

В Интернете действительно нетрудно найти мод, отключающий шейдеры 3.0. Например, здесь: www.paolofranchini.com/shshock/viewtopic.php?f=1&t=5. Даже если ваша видеокарта поддерживает шейдеры 3.0 (GeForce 6600, например), все равно стоит поставить этот патч: производительность увеличится вдвое. Есть у патча и минусы: долгая загрузка уровней и возникающие иногда артефакты. После появления первого такого мода геймеры написали письмо разработчикам (www.petitiononline.com/BioShock/petition.html), в котором попросили выпустить аналогичный патч официально. Разработчики ответили, что выпустят, если количество подписей достигнет 5000. На сегодняшний день под петицией подписалось более 9000 пользователей, поэтому надеемся в скором времени получить официальную "заплатку".

Если это не составит вам большого труда, напишите, пожалуйста, какие еще готовящиеся к изданию или только разрабатывающиеся игры будут требовать обязательной поддержки третьих шейдеров, чтобы иметь представление о скорой/нескорой необходимости смены видеокарточки. По моему мнению, статья на данную тему будет полезна не только мне, но и определенному количеству обладателей "не совсем современных" видеокарт.

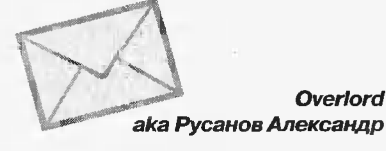
Длинный получится список, а толку от него будет мало. На смену шейдерам 3.0 уже идут шейдеры 4.0. Покупать видеокарту без поддержки новых шейдеров не вижу смысла: через год столкнетесь с той же проблемой, что и сегодня. В то же время Radeon 9550 явно не достаточно, чтобы играть в современные шутеры, поэтому скорый апгрейд неизбежен.

Также прошу, слезно прошу и умоляю, перестать нерационально использовать печатное пространство в газете. Вставляйте в обзоры только скриншоты, так как прочая графика (пусть даже до поросячьего визга красивая и красочная) никакой пользы не несет при выборе стоит/не стоит покупать, искать, и вообще тратить на нее свое время и деньги. Несколько не понятно (в последнее время) маниакальное пристрастие к анонсам в ущерб обзорам, и растянутость обзоров на полосу с хвостиком. Хотелось бы видеть больше, в количественном плане, обзоров.

Идею поняли, только с "маниакальным пристрастием" вы переборщили. Летом, как правило, выходит мало хороших игр. Обозревать третьесортные проекты не интересно, поэтому пишем анонсы возможных хитов.

Удачи и успехов редакции и виртуалке.

Удачи в поисках патчей и видеокарт.



Overlord
aka Русанов Александр

Привет ВР в целом и новоиспеченный почтальон в частности. Пропущу дифирамбы в адрес газеты (сами знаете, что вы лучшие), а перейду сразу к делу. Очень понравились статьи об оптимизации системы с минимальным вложением денег и без разгона. Хотелось бы еще статей на эту тематику... Кстати, а куда делась рубрика Креатив? Лично мне очень не хватает этой замечательной рубрики! Я думаю, не мне одному.

Будет вам Креатив, в одном из ближайших номеров — это уж точно.

Про кино. Странно вы как-то делаете обзоры фильмов. То опишете фильм, вышедший неделю назад, то опишите такой фильм, который уже месяц (а то и больше) крутится в прокате. Постарайтесь "идти в ногу с кинематографом".

По поводу изменения стиля надписи названия газеты. Замечательно! Не меняйте на старую радугу, а лучше меняйте в соответствии с сезоном. Это очень оживит и так броскую первую страницу.

Еще могли бы писать побольше обзоров, т.к., несмотря на критику в сторону авторов, пишут они классные, ЖИВЫЕ обзоры. Я таких еще за много лет не встречал ни в одном российском журнале. Понравился последний обзор BioShock. Я эту игру и знать не знал. А после прочтения обзора — поехал и купил. Теперь подсел на нее основательно.

Понравилось письмо TSquared-а. Передо мной тоже стоит этот вопрос, и комментарии Nickky подсказали мне правильный путь. А также понравилось письмо о IBM BlueGene\L. Круто. Больше сказать нечего. Ну, вот и все. Опубликуйте, плиз, мое письмо даже потому, что сидел и набирал его часа два. Всем удачи!

В среднем 2 знака в 5 секунд?.. Тренируйтесь в чатке:). Однако, трудовой подвиг не будет забыт — запросто публикуем.



[Анонимно]

Здравствуйте ВР! Вот уже чувствуется зима, а ВР цветет и дарит читателям тепло, впрочем, как обычно. Привет Anuriel, конечно, жалко, что Никки покинул нас в почте, но, я думаю, новый почтальон будет еще лучше. Итак, чего же я пишу. Конечно же, что-то сказать. Начнем.

1. Логотип считаю оставить без радуги, так более солидно.

2. Очень рад, что появился раздел под книги. Но есть одно маленькое НО. Как я заметил, в большинстве своем анонсы, обзоры фантастики. Да "Чистовик" Лукьяненко хорошо, и "Метро 2033" не забыли, за что респект, но как можно было не написать рецензию на "Терн"(!) Ника Перумова, лучшего фентезиста Европы? Все же лучше заменить вопрос-ответ увеличением раздела под "Радость чтения".

Как только кто-нибудь из авторов прочитает "Терн", обзор этой книги появится в "ВР". Сам я с некоторых пор отношусь к творчеству Перумова настороженно: слишком часто главная идея книги тонет в массе незавершенных сюжетных линий, противоречивых описаниях действующих лиц и просто логических нестыковках. С другой стороны, по словам самого Николая Даниловича, в новой трилогии он собирается опровергнуть "принцип наименьшего зла". Интересно, что у него получится.

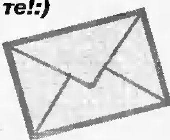
3. Спасибо за отличный обзор "Биошока", рецензию на "Швейка" (не думал, что игра появится когда-либо).

Ну и ложку дегтя: считаю завышенной оценку игре "Кодекс войны" и думаю (не один я), что ВР уже просто не помещается в свой 32-ух страничный объем. Также есть предложение создать по аналогу голосования фильмов и игр, голосование книг. Так, то, что не поместилось в раздел, можно будет посмотреть в голосовании, как оценили люди и насколько книжка востребована.

В заключении скажу, что вы все равно лучшие. Желаю удачи газете и новому почтальону (передавай привет Никки).

"Радость чтения" будет развиваться, если получит поддержку читателей. Возможно, появится со временем и хит-парад. В любом случае спасибо за идею, мы подумаем...

P.S. Ах, да. "Терн" не забудьте!:)



Лох Пито
(domif@tut.by)

День добрый. Читаю Вашу газету с первого выпуска (интересно, не приелась ли Вам эта фраза?).

Не приелась Вам — не приелась и мне :)

Есть все номера. Периодически перелистывая свою подшивку, у меня возникали разные предложения, было свое мнение по решению проблем, идеи... Все это записывалось, но вот никак не решался отправить. И вот ОН, звездный час. Отправляю Вам заметки по особо "размусоленным" темам. Может, что-то пригодиться, я буду только рад, что принял участие в вашей рубрике.

Письмо 1. Игры наше все? Ч.1 Крик души.

Школа, футбол, велосипед, снежки, спортивная секция. Университет, прогулки по ночному Минску, КМС по плаванию, машина, ЛЮБОВЬ. Много друзей, пикники, шашлык... Для него это теперь пустые слова, все это исчезло из его жизни, забыто. Его зовут Андрей. Андрей — человек, с которым мы были неразлучны 18 лет. Вместе росли и познавали этот мир, в школе 11 лет сидели за одной партой, понимали друг друга с полуслова, в прямом смысле прошли огонь и воду, помогали друг другу... Всегда вдвоем. Но он вдруг заболел. И болезнь эта держит его в свои руках полтора года. Он больше не выходит на улицу как раньше. Его исключили из университета. Изредка удается вытянуть его на часок на улицу, но даже за этот часок он не скажет ни единого слова. И грусть в его красных глазах пугает все больше и больше. Месячная щетина, 20 килограмм лишнего жира, пустой взгляд и сон 3-4 часа в сутки. Это теперь его норма. В часов десять вечера Андрей говорит, что пошел спать, но на фоне серого дома всю ночь видно свет в его окне. А утром, часов в 8, можно увидеть его курящим на балконе. Он только что проснулся, поспал часика 3, не больше. И все это из-за проклятой болезни. Ему только 22 года, у него была машина, красивая и умная девушка, за плечами четыре года университета, работа... больше этого нет. Теперь его девушка — Черный Эльф, работа — БАФ за аддены, машина — дракон, вместо шашлыков на природе — присесть на виртуальную травку для восстановления МР... Его болезнь — ЛИНЕЙКА.

Реальный случай, товарищи, а поэтому очень поучительный. Если не уделять окружающим должного внимания, то в лучшем случае можно заслужить звание психа, а в худшем вас просто бросят (как бросили Андрея машина и девушка). Только Линейка тут не причем: болезни такой врачи не знают, а в положение Андрея попадали люди, в жизни MMORPG не увлекавшиеся (см. "Лекарство от лени" В. Леви). Известны целых десять психологических причин лени. Причиной может быть нехватка мотивации: зачем напрягаться в жизни, в которой тебе все так легко дается? Любая серьезная болезнь приводит к нежеланию работать, отставанию в учебе и т.д. Могу дать только один совет: если вы считаете Андрея своим другом, постарайтесь глубже понять его проблемы и не смотрите на него, как на безнадежно потерянного человека.

"Да, а кислород попробуйте... и ванны." (С) М. Булгаков.

Письмо 2. Комп и консоль.

К консолям я отношусь... да никак. Консоль неодушевленный предмет. Почему? Обо всем по порядку. Плюсы консолей:

— в комплекте джойстик:)

— не надо обновлять железо после выхода навороченной игрушки.

— не надо инсталить и удалять игры, дрова, чистка реестра и т.д. все это отпадает.

Включил-поиграл-выключил.

Теперь минусы. Точнее один и БОЛЬШОЙ. Захотел что-то новенькое от любимой игрушки — жди следующей версии. И тут бессмысленно спорить. На компе, после инстала и прохождения, можно "похимичить". Поменять или добавить звуки и музыку, характеристики героя, оружия, трассы, игрового мира... С помощью графических редакторов можно поменять скины, доработать старую, либо же сделать свою модель... Масса вариантов. Для примера. У меня в GTA VC за три года игры не осталось ни одной родной машины (более 30% в 3D Max-e и ZMode сам делал), все файлы с расширением .ini и .cfg переписаны полностью, и "заточенная под меня" игра приносит мне удовольствие до сих пор. NFS HP2 все ТТХ машин переписаны на родные заводские. В MOH:AA и MOH:PA все звуки поменял на Кваковские (Q3A), диалоги и речь перса — на свои речевки, а пистолет строчит лучше шестиствольного пулемета. В Serious Sam — более двадцати своих, новых, уровней. И еще куча игр. Т.е. на компе каждый может где-то, что-то и как-то переделать — и наслаждаться "новой, заточенной под себя" игрой. Не просто пялиться в монитор (телик:)), а приложить усилие, творчество, душу, знания. "Да что ты знаешь о приставках?" Много знаю. Мой бывший сосед (привет тебе, SLuM) занимается ремонтом и продажей приставок. Прогуливая у него уроки (а позже и пары), я переиграл во множество игр и видел разные прибамбасы к ним. Но все равно, приставка для меня пустое слово.

З.Ы. "Игры на приставках не глючат!!!" — сказал мне как-то один консольщик. Плавали — знаем. Как говорится, "раз на раз". У того же соседа (тестировал и новые и после ремонта) и SPS1, и SPS2, и Xbox, DC, GC, ND... всего около полусотни экземпляров. На некоторых глюков было побольше и похлеще, чем на компе.

Глючное железо бывает и в консолях, и в компьютерах. Но вот глючный приставочный софт встречается редко. Дж. Кармак в одном интервью даже называл требования, предъявляемые к консольным играм: черный экран не дольше 1 секунды, заставка "Loading..." не дольше 5 с, и так далее. Компьютерные игры грузятся минуты по 2-3, и это считается нормой. В консольных играх тщательнее отлавливаются баги, так как консольщиков не заставишь скачивать патчи. Так что глюков на PC все-таки больше.

Письмо 3. К Читателю.

С компом "на ты" я уже 11 лет. Видел и играл в кучу игр. Наблюдал за "всплытием" с нуля гигантов современного печатного слова о железе, софте, играх. В том числе и ВР. Газету эту покупаю с первого номера, и ни одного не пропустил (если в ларьке не было, искал у друзей, на книжных выставках — ярмарках, в Интернете... прям параноя:)). И знаете что? (барабанная дробь) Претензий к газете и авторам нет! (Бу-бубубум!!! ДЗЫНЬ!!!) А вот к тем, кто кричит громче всех, т.н. критикам, у меня особое отношение. (Забегая вперед. Были выпуски ВР, которые я даже не читал. Пролистал, ничего интересного не увидел, и положил в коробочку с более ранними выпусками, пригодится).

Всем не угодить. Уберите, добавьте, перенесите, урежьте... Если выслушать и воплотить все эти идеи в жизнь, то либо нам всем возле метро будут бесплатно раздавать брошюрки ВР с текстом из 20-25 строчек (1 строчка — игра "АБВ" — полное Г, 2 строка — читайте Пушкина, 3 строка — анекдоты по такому адресу WWW.aaabbbccc.COM, 4 строка...), либо будем покупать страниц по двести макулатуры. Не нравится рубрика — не читай.

— "Виртуальные радости" в первую очередь виртуальные. Зачем нам рубрика чтиво, настольные игры, анимэ, рассматривать железо... Не читай. Чего орать-то.

Критика часто бывает полезной. Даже самую бредовую, казалось бы, идею может поддержать масса людей. А мнение большинства читателей игнорировать уже невозможно. Но орать действительно не нужно. Бывает, приходят письма, будто набранные на клавиатуре с запавшим Caps Lock-ом, восклицательным знаком и закрывающей скобкой одновременно. Порой их можно читать вместо анекдотов.

Скрины.

— "Побольше цветных скринов". А в Интернете слабо посмотреть? Нету Интернета — сходи к другу. На прилавках куча российских журналов цветных. Все равно за дисками на рынок или магазин пойдешь, попроси диск с игрой и смотри. А в некоторых точках есть компы, установи и поиграй. Больше цвета — выше стоимость, и больше проблем с печатью.

Текст, обзоры.

— "Обзоры однообразны, скучны" и т.д. Крикуны, поднимите руку, кто из вас выше трех балов за содержание по классному сочинению получал. Есть и такие? Отлично. Сядьте, напишите и принесите в редакцию. Если все получится — и одобрят, и напечатают, и денег дадут. А может, и работу предложат. Дерзайте.

Тут Лох Пито абсолютно прав. "ВР" — не ГРУ, каждый может попробовать стать автором. Не обязательно даже обозревать игры. Можно писать статьи в "Радость чтения", "Подробности", другое. Хорошие статьи обязательно будут напечатаны.

Оценки

Ну не нравится мне NFS-ки новые (Герои, Стар Крафт и ВоВ — в ту же кассу). На мой взгляд, умерла серия. Причем после выхода U2. А во всех изданиях и интернет-форумах U2, MW, carbon ставят 5 из 5, 10 из 10, 100 из 100. Причем за все. И сюжет нулевой, и графика, которая приелась (типа новая. На 10% полигонов добавили в модели), и за 70-80% машин переезжающих из серии в серию... а все равно 100 из 100. Но ведь это личное мнение каждого, и если я уверен, что большинству игра понравится — я поставлю ей 5 из 5. А мертвый проект максимум получит 2.

Вывод. Не надо бить себя в грудь кулаком и слюной на газету брызгать. Газета — массовое издание, а не персональное. Всем не угодить. А если в жизни тебя ничего не интересует (только WASD и "Левая кнопка мыши — атака") — экономь деньги. Не покупай газет и журналов. Или тебя заставляет кто-то? Подойди к ларьку, улыбнись, попроси ВР посмотреть (в целлофан, как многие журналы, она не запечатана). Посмотрел — не понравилось, отдай ее обратно в ларек и иди по своим делам. А на сэкономленные деньги купи своей девушке шоколадку, или добавь — и цветы матери. Живи проще.

Боюсь, что даже хорошую шоколадку на сэкономленные деньги купить не удастся. Так что не стоит зря нервировать продавца.

Ну, вроде все. Объемно, но высказал все, что наболело. Резковато? А как иначе :).

Правильно: нас, геймеров, воспитывать нужно, иначе ужас во что превратиться можем :). За большое и интересное письмо спасибо. За следующую строчку — тем более.

З.Ы. Газете — процветания, признания, памятник. Персоналу — здоровья, любви и удачи.



Ерикин Павел
<zam.93@mail.ru>

Привет ВР! С моего предыдущего письма прошел всего месяц, но я не мог удержаться и не написать вам опять. Итак, начнем! Школа дает знать о себе, времени все время катастрофически не хватает, но ваша газета, как глоток свежего воздуха поднимает на ноги и заряжает оптимизмом. Безумно приятно, что и в Беларуси нашлась газета, которая уверенно держит руку на пульсе игр. А теперь хотелось бы дать пару дельных советов, которые, я так думаю, только улучшат газету.

1. Я так заметил, что у вас поменялось оформление названия. Раньше это была "радуга", а теперь гм, ну вы поняли:). Конечно, новая надпись выглядит довольно солидно, но на мой взгляд было бы неплохо, если бы вы изменяли надпись каждый сезон (ну осенью, там кленовые листочки подрисовать, а зимой — снежинки разные). Было бы забавно и необычно.

2. Зачем делать объективные обзоры? Нет, ну конечно объективность — это очень хорошо, но если приправить ее здоровой порцией юмора — будет просто замечательно! Потому, даешь объективно-юмористические обзоры:)!!!

Классно, когда так весело подходят к оценкам обзоров. Но почему-то многие читатели заниженную оценку считают плевком в лицо, а завышенную — украденными деньгами. Между тем, все авторы сходятся на мысли, что объективных обзоров не существует в принципе.

3. Больше анекдотов, больше! Пусть газета приносит радость! Ну, хотя она и так приносит радость. Тогда, пусть приносит больше радости!!!

И последнее. Люди, ну серьезно, уже пора расширяться. Все читатели этого ждут-не дождутся. Я понимаю, хорошенького понемножку — но пора уже рушить эти традиции! Найдите, чем "забить" освободившееся место. К примеру, придумайте, какой-нибудь конкурс, касающийся игр, и в качестве вознаграждения давайте первым победителям призы в виде знаменитых, лицензионных игр. Вы уловили мое движение мысли? Искренне надеюсь, что вы внимательно прочитали все вышеизложенное и буду безгранично рад, если некоторые мои советы будут с пользой задействованы в и без того великой газете. До новых встреч!

Благодарю за мнение. Революционные идеи витают в воздухе, но увеличить объем "ВР" гораздо труднее, чем добавить пару новых рубрик. Тут нужно быть уверенным на 100%, ведь назад газету не уменьшишь. Так что этот вопрос пока ждет.

P.S. Отдельно хочется поблагодарить Комиссарова Андрея. Этот замечательный человек потратил свое драгоценное время и моментально otklickнулся на мой зов о помощи. Благодаря нему, я смог "обойти" гадкий баг и в итоге успешно прошел TES4 Shivering isles:))).



Паша

Здорова всем и вся!!!

Газетка то у вас просто офигительная, читаю ее давно с... и т.д. и т.п. Хочу спросить, почему вы так категорически против блица, а?. Наверное, не охота сидеть в куче писем и перебирать их? Да и почему бы вам не продолжить писать про TES 4? Думаю, найдется много людей, играющих в нее. Я с интересом читал про прохождение гильдий убийц и воинов (да, спасибо за помощь), а вот Воров и Магов в газете не нашел (признавайтесь, сами не можете пройти?!).

Обливион, имхо, слишком простая игра, чтобы вызвать серьезные трудности с прохождением. Гайд может испортить впечатление, преждевременно открывая игроку неожиданные сюжетные ходы. Про Обливион в нашей газете было написано немало статей. Возможно, пришло время уступить место другим играм.

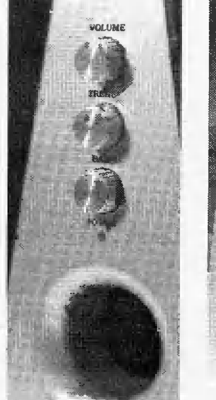
***

Первую кипу ваших писем разобрал, могу поделиться впечатлениями. Почтальон — это современный шаман. Он должен знать все, даже то, что знать никак не может. Поэтому он снова и снова бьет по клавиатуре и взывает к богу Googl'y. Но некоторые вопросы так и остаются без ответа. Какой будет "ВР" в следующем месяце? В какие игры мы будем играть и на какой платформе? Станет ли аниме популярнее книг? Занесут ли LineAge в медицинские справочники? Пожимаю плечами и жду вашей критики, пожеланий, а главное — много-много интересных писем.

Anuriel (anuriel.vr@gmail.com)

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Акустическая система Dowell SP-E004





Недавно появившаяся в продаже акустическая система Dowell SP-E004 — яркий представитель недорогой 2.1 акустики. Система состоит из привычного сабвуфера и двух саттелитов, дизайн которых создан на стыке двух стилей — модерна и классики. Учитывая небольшую стоимость этой акустики и приятный внешний вид, стоит повнимательнее рассмотреть новинку на предмет звучания — неужели и там все в порядке?

Не секрет, что у многих предвзятое отношение к акустическим системам класса 2.1. Небольшая цена, зачастую небольшие размеры и довольно скромные технические характеристики вводят пользователей в заблуждение. Именно эти "малыши" способны стать вашими универсалами, с достоинством проигрывать музыку, передавать острые ощущения при просмотре фильмов и создавать атмосферу при прохождении какой-нибудь компьютерной игры.

Честно говоря, до недавнего времени лично я не сталкивался с мультимедийной акустикой от компании Dowell — это название лишь пару раз попадалось в каталогах компьютерных фирм да упоминалось в разнообразных тематических форумах. Поэтому когда на тестирование попала модель SP-E004, отношение к акустике было далеко от предвзятого — скорее, спортивный интерес.

Dowell SP-E004 поставляется в небольшой коробке и весит положенные ей 7 кг. Внутри обнаружился спартанский набор: две колонки-саттелита, увесистый сабвуфер, двухстраничное руководство и межблочный кабель 2RCA-mini-Jack. Благодаря минимуму комплектующих, подключение устройства занимает от силы пару минут. Колонки на стол, усилитель вниз — все готово к тестированию.

Но прежде чем рассказать о военно-полевых испытаниях, пару слов о внешнем виде. Фантазии дизайнеров акустики не перестаешь удивляться — каждый образец обладает индивидуальностью и не похож на остальные. Преобладающий цвет SP-E004 — черный, но посередине колонок и саба (спереди) располагается трапецевидная серебристая вставка. Навесные лицевые панели — скругленные по краям. Сабвуфер примерно в два раза больше колонок, уверенно стоит на четырех ножках и имеет спереди три регулятора. Ручки настройки уровня громкости, низких и высоких частот металлические и ребристые — не скрою, тактильно они очень приятные. В целом, при взгляде на эту акустику не покидает ощущение гармонии двух стилей — старой-доброй классики и модерна.

Саттелиты похожи друг на друга как братья-близнецы, ведь у них даже нет обозначения "левый"-"правый". Расставлять их нужно на расстоянии около полуметра, хотя они и имеют магнитное экранирование. А вот саб желательно спустить со стола вниз — оптимальным решением будет поставить его под стол или к стенке. Во-первых, частоты приобретут более реальные очертания; во-вторых, спереди саба находится синий индикатор питания, который слишком яркий и может отвлекать внимание в темном помещении. Так как поначалу у меня не было возможности запихнуть его под стол, ночью и вечером приходилось прикрывать раздражающий свет тряпочкой. Впрочем, это единственный и далеко не серьезный минус конструкции Dowell SP-E004.

Прослушивание музыки различных жанров (рока, джаза и диско) потребовало индивидуальной настройки акустической системы. Как таковой "золотой середины" для SP-E004 мне найти не удалось, поэтому логично пользоваться пресетами для медиапроигрывателя — потратив немного времени на эквалайзер, вы избавите себя от рутины в будущем. Звучание акустики в домашнем помещении порадовало — легко прослеживается партия каждого инструмента, не наблюдается завалов низких и высоких частот. Выкручивать на максимум бас не рекомендую, так как звук становится гулким и явно нечетким. Оптимальное положение регулятора — примерно посередине, а "наподдать" можно лишь при просмотре фильмов с обилием спецэффектов ("Человек-паук 3: Враг в отражении" и "Крепкий орешек 4" подошли на эту роль как нельзя лучше).



Геймеров Dowell SP-E004 вряд ли разочарует — сильно сомневаюсь, что когда-нибудь они станут выкручивать регулятор громкости на полную катушку. Точно определить местонахождение противника в Counter-Strike оказалось несложно, но основное время прошло за менее "шумными" играми — стратегиями, RPG, автосимуляторами. Звучат они, как положено, и нареканий не вызывают.

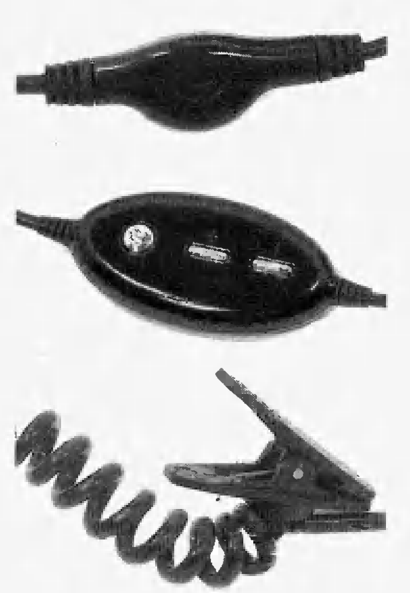
Подведем итоги. Акустическая система Dowell SP-E004 обладает качественным звучанием, имеет приятный дизайн и станет хорошей покупкой при выборе недорогой акустики. Из замеченных мною минусов выделю лишь ярковатый свет индикатора питания и характерный щелчок при включении/выключении системы. В остальном — все замечательно, известное соотношение цена/качество соблюдены.

Антон Борисов

Гарнитура A4Tech HD-800

Выбирая «уши»...

Чем отличается игровая гарнитура от обычных наушников? Во-первых, обязательным наличием микрофона — тянуться к устройству через весь стол неудобно, поэтому идеальным решением становятся наушники с чувствительным микрофоном. Во-вторых, крайне важно, чтобы "уши" максимально надежно изолировали игрока от посторонних шумов. В-третьих, чуть ли не первостепенное значение имеет качество звучания и точное позиционирование источников шума. Наконец, игровая гарнитура не должна вызывать дискомфорта даже после продолжительных баталий — когда вас больше волнуют онемевшие уши, нежели тактическая схема в очередном раунде Counter-Strike, к добру это не приводит.



На мультимедийном рынке игровых гарнитур есть немало предложений, способных удовлетворить любого геймера. Самый низкий ценовой диапазон у различных китайских наушников — стоят они сущие копейки, но играть с ними смогут разве что прирожденные садомазохисты. Звук регулярно скатывается до невыразительных хрипов, голову будто защемили прищепкой, а после часа-двух активного гейминга начинает болеть голова. Стесненным в средствах и желающим разумно сэкономить стоит обратить внимание на средний ценовой уровень — эти гарнитуры, конечно, не стоят пары долларов, но далеки от Hi-End продуктов за сотни американских президентов.

Рассмотренная нами игровая гарнитура A4Tech HD-800 из их числа. Зная направленность компании A4Tech на геймеров, нисколько не удивляешься заметной надписи на упаковке с гарнитурой "Dolby USB Gaming Headphone". В коробке обнаружилось: игровая гарнитура закрытого типа, небольшое руководство, диск с программным обеспечением (!) и небольшое крепление для наушников. Внешне гарнитура выглядит очень достойно — матовый черный цвет и плавные обводы сразу обращают на себя внимание.

Верхняя дужка наушников мягкая, сделанная из кожзаменителя — она имеет достаточно приличный ход для того, чтобы уместиться на голове любых размеров. На дужке с двух сторон нашлось место для рисочек-делений, поэтому, единожды настроив гарнитуру под себя, можно запомнить свой "размерчик" и потом не тратить время на настройку гаджета. "Чашки" наушников довольно глубокие и большие по площади — по краям они окаймлены велюровыми амбушюрами, что делает процесс их надевания тактильно приятным.



К левому динамику присоединен провод, на котором расположились чувствительный микрофон, прищепка и регулятор громкости. В отличие от большинства сородичей, у HD-800 нет "колесика" для регуляции уровня звука — зато есть три кнопки, отвечающих за понижение/повышение/выключение звука. Пульт управления звуком напоминает собой брелок, причем при включенной по интерфейсу USB 1.1 или 2.0 гарнитуре на нем мигает светодиодный индикатор синего цвета.

К тестированию решено было приступить с установки программного обеспечения для наушников. Программа USB 3D Sound Configuration для своего небольшого размера обладает широким функционалом. Всего парой нажатий можно прочувствовать, как звучит на наушниках семиканальный звук, побаловаться в эквалайзере и попробовать записать собственное караоке.

Продолжительные испытания в играх выявили удивительно четкое звучание. Благодаря многоканальности проблем с точным определением источников звуков не возникает — в тот же Resident Evil 4 вполне реально играть с закрытыми глазами. Единственное, с чем придется обязательно столкнуться при первом использовании HD-800 — это тонкая настройка гарнитуры для каждого приложения. Добившись атмосферного звучания в S.T.A.L.K.E.R., приходишь к выводу, что аудиопресет абсолютно не подходит для Counter-Strike — шаги и взрывы гранат отличаются не совсем уместным эхом. Впрочем, единожды потратив время на копание в эквалайзере и сохранив предустановки, имеем действительно уникальный, непохожий на другие, звук в игре. С микрофоном долго возиться не пришлось. Расположенный на уровне шеи, он четко передает ваш голос — во всяком случае, жалоб на плохой звук со стороны остальных игроков в Counter-Strike я не услышал.

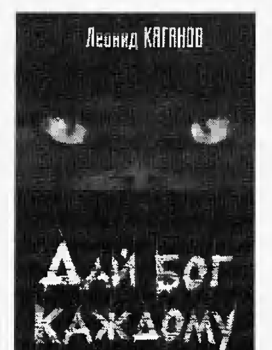
От прослушивания музыкальных произведений, если честно, я не ждал чего-то экстраординарного — и зря: классика, рок, джаз вполне достойно звучат на HD-800. Удобное крепление гарнитуры не вызывает дискомфорта даже после долгих часов прослушивания, а хорошая звукоизоляция позволяет не отвлекаться по мелочам.

Итак, A4Tech HD-800 можно использовать не только в играх, но и для прослушивания музыки. Являясь весьма качественной игровой гарнитурой, HD-800 стоит порядка 30 долларов. При этом чувствуется серьезный подход производителя к нашему брату — то есть геймерам. Единственный минус можно отыскать в коротковатом проводе — при большой удаленности USB-разъема возможны небольшие проблемы, однако это легко решается наличием USB-удлинителя за 1 доллар. А в целом — качественное звучание, наличие микрофона и продуманная конструкция.

Антон Борисов

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Дай бог каждому



Книга: Л.Каганов, "Дай бог каждому"
Издание: АСТ, твердый переплет, 349 стр, 2006г.

Нечасто случается так, что писатель, о котором уже давно сложилось определенное мнение, умудряется перевернуть это самое мнение с ног на голову. И для этого не обязательно показывать себя с абсолютно новой, невиданной доселе стороны. Достаточно просто заставить свою многогранность расцвести новыми красками. Что-то похожее наблюдается в случае с Леонидом Кагановым, который вовсе не эпической новеллой, а сборником рассказов и повестей заново открывает для читателей свою писательскую натуру.

Теоретически, все идет стандартно. В самом начале книги Каганов-юморист иронизирует, переписывая старую сказку на новый лад. Фантазия на тему "а что если бы волшебная щука дожила до нашего времени" получила название "Пирамида". Составители сборника не прогадали, поставив ее первой, потому что после прочтения этого двенадцатистраничного рассказа хочется немедленно уделить книге столько свободного времени, сколько необходимо для полного прочтения.

Следующий рассказ показывает нам Каганова-пророка. Все так же несерьезно, как и раньше: будущее население планеты Земля чтит священные документы (билет в Дозор-кино, например) и, как в старину, описывает реальность сугубо по приметам и поверьям. Причем приметы стали уже основой жизни на Земле, без них ни шагу ступить нельзя. Вот уж воистину, все новое — хорошо забытое старое!

Эту же мысль можно заметить в пародийной повести "Майор Богдамир спасает деньги". Борец с космической преступностью, майор Богдамир, прославился благодаря множеству раскрытых дел. А распутывал он хитрости преступников и интриги завистников при помощи своего аналитического метода, который является не чем иным, как инкарнацией дедуктивного метода самого Холмса. Кстати, по количеству стеба на абзац текста это произведение вне конкуренции. Помимо пародии в нем можно обнаружить образчики интернет-жаргона (всенепременная просьба посетить Бобруйск прилагается), которым пользуются практически все, кто иногда проводит свое свободное время во всемирной сети.

Еще несколько рассказов показывают нам Каганова-фантаста. Именно того Каганова, которого мы знаем и ценим чуть ли не больше, чем Каганова-сатирика. Инопланетяне, которые фигурируют в повести "Ухо" и трагическом рассказе "Там, где нет ветра", совсем не похожи на тех представителей внеземных цивилизаций, которых описывали другие авторы. Обычно пришельцев из космоса предпочитают делать отличными от людей только внешним видом, Каганов же показывает, насколько разнится логика землян и обитателей других планет. В первом из двух упомянутых произведений для главного героя встреча с инопланетянами заканчивается получением нового органа зрения, к которому простому человеку привыкнуть совершенно невозможно. Катастрофа, но всего лишь для одного человека. Во втором просчет инопланетян оказывается куда страшнее — прибывшие с дружественным визитом, они не удосужились выждать время и понаблюдать за землянами, а сразу решили выходить на контакт, полагая, что смогут понять друг друга. Столкновение моделей поведения оставляет только один выход — взаимоуничтожение.

Вот так, с парой бросков из крайности в крайность (от комедий к трагедиям) заканчивается "Дай бог каждому". Вдоволь насмеявшись и нагрустившись, читатели откладывают книгу в сторону, планируя освободить для нее место на самой почетной полке с литературой. Стоит заметить, что места нужно будет много: на полках книжных магазинов уже появился новый сборник рассказов "Дефицит Белка". И вероятность того, что Каганов нас разочарует, ничтожно мала.

Softik

Интервью с Леонидом Кагановым

ВР: Здравствуйте, Леонид! Спасибо, что согласились ответить на наши вопросы. А теперь, отставив в сторону долгие предисловия, перейдем непосредственно к вопросам. Скажите, как получилось так, что вы, получив специальность программиста и окончив факультет нейропсихологии МГУ, перешли на ниву писательской деятельности.

Леонид Каганов: Писать хотел с детства, просто не было компьютера, а без него невозможно стать писателем человеку с моим почерком и неумением написать сходу без редактирования ни единой фразы. Поэтому я сперва стал учиться на компьютерщика, ну а потом... поэтапно скатился в гуманитарные области.

ВР: Сейчас Ваше имя все чаще и чаще можно встретить на обложках книг — за последний год вышло три сборника Ваших рассказов. С чем связано такое увеличение писательской активности?

ЛК: Знаете, есть такой "эффект водяного обогревателя". Если в доме отключили горячую воду и работает нагреватель, то бывает трудно отрегулировать душ, потому что велика задержка между твоими действиями и реакцией системы. Сделал похолоднее — а из душа по-прежнему кипяток, ты крутишь кран до упора — и лишь через какое-то время вода становится прохладнее и медленно доходит до ледяной, хоть до упора вывернй горячий кран. Книготорговая система еще более медленная — работа, сделанная тобой когда-то, может начать приносить плоды лет через пять.

ВР: А какие у Вас планы на будущее? Не планируете никакого масштабного произведения? Поклонники "Харизмы" жалуются на то, что вы пишете только рассказы и небольшие повести.

ЛК: "Харизма" — это был чрезмерно затянутый рассказ со своим смыслом. Если кто-то видит в "Харизме" интересную приключенческую повесть и готов читать литературные километры подобного жанра — то это моя беда и моя неудача, потому что приключенческих километров в фантастическом стиле я не пишу и не планировал. Что же касается большой формы (роман), я ее избегаю, потому что она мне не удается.

ВР: Какие книги Вы прочитали в последнее время? И вообще, расскажите, книги какого жанра, каких авторов вы предпочитаете.

ЛК: Я очень мало читаю — вдумчиво и медленно. В последнее время перечитывал Стругацких.

ВР: Скажите, а чем бы Вы хотели заняться/что написать, но не можете в силу каких-то определенных обстоятельств?

ЛК: Я бы вообще хотел что-то написать. В большом количестве. Или хотя бы дописать то, что пока в черновиках. Но не хватает сил на ежедневный труд без вдохновения. Точнее так: не устраивает меня по качеству тот текст, который получается при ежедневном труде без вдохновения. Это большая проблема, на самом деле.

ВР: Ну, раз уж наша газета пишет преимущественно о развлечениях виртуальных, перейдем от дел бумажных к делам электронным. Скажите, играете ли Вы в компьютерные игры и почему?

ЛК: Не играю. У меня в детстве был компьютер БК0010, и я на всю жизнь наигрался в игры, суть которых с тех пор абсолютно не изменилась: все те же догонялки, бродилки, стратегии, квесты и логика, только графика и музыка стали в тысячу раз качественней. А интереса уже нет, и жалко тратить на это время.

ВР: Помнится, Вы для "Ночного Дозора" диалоги писали. А если бы вам предложили написать полноценный сценарий для компьютерной игры? Взялись бы за такое, или отвергли бы предложение. А может, Вы уже пишете что-то подобное?

ЛК: Предлагают часто, отказываюсь — это не мое. Сценарий для игры — тут своя специфика, надо хорошо понимать законы игрового мира, интересы аудитории. С тем же успехом можно предложить фантасту спроектировать двигатель космического корабля — он все равно фантаст, чего ему стоит... Хотя многие фантасты, например Зорич, прекрасно справляются со сценариями игр. У них этот дар есть.

ВР: А с кинематографом у Вас какие отношения? Стараетесь быть в курсе всех кино-новинок, или смотрите только избранные фильмы? Что Вам запомнилось из последнего?

ЛК: Стараюсь смотреть только те фильмы, о которых слышал хорошие отзывы непредвзятых зрителей. Что запомнилось — безусловное событие последнего года фильм "Престиж".

ВР: Раз уж речь зашла о кинематографе, грешно будет не спросить о Вашем отношении к экранизациям — последних сейчас расплодилось великое множество.

ЛК: С нетерпением жду "Обитаемый остров" Стругацких в постановке Федора Бондарчука по сценарию Марины и Сергея Дяченко. Должен скоро выйти.

ВР: А если бы Вам поступило предложение снять фильм по какому-то из ваших творений, какова была бы Ваша реакция? Чем бы Вы мотивировались, давая ответ на предложение?

ЛК: Моя реакция была бы однозначной: я бы попросил их для начала, прежде чем я потрачу день на поездку в их офис на встречу, положить символический аванс в 50$ мне на мобильник в качестве демонстрации элементарной финансовой состоятельности, серьезности намерений и желания сотрудничать именно со мной. И они бы мигом испарились. Дело в том, что я (да и не только я, любой автор) раз двадцать сталкивался с людьми, которые предлагают сделать фильм. А дальше — как обычно. Полгода мучают автора просьбами серьезно поработать — написать синопсис (заточив сюжет под их нужды и вкусы), поэпизодник, сценарий... А потом по самым разным причинам проект лопается, и киноэнтузиасты с тем же рвением, с каким хотели снимать кино, погружаются в организации выставок, создание политических партий или иные дела, где можно красиво разводить руками и рисовать себе и окружающим радужные перспективы, не неся никакой ответственности перед людьми, которых заставляли бесплатно трудиться.

ВР: Еще раз спасибо Вам за ответы. Удачи Вам в вашей работе.

ЛК: Спасибо вам и вашим читателям! Чистого неба и вкусного хлеба!

Беседовал Softik

«Зловещие мертвецы» возвращаются

Франчайз о беспокойных трупах скоро пополнится новыми тайтлами — крупное американское издательство Dark Horse Comics анонсировало серию комиксов **The Evil Dead**, основанную на одноименном сериале комедийных ужастиков Сэма Рэйми. Графические истории о зловещих мертвецах будут в сюжетном плане абсолютно самостоятельными произведениями, хотя авторы комиксов — Марк Верхайден и Джон Болтон — при создании рисованных работ и от основных персонажей кинофильмов отказываться вовсе не собираются. Своими глазами посмотреть на новенькую «мертвечину» можно будет уже в январе следующего года.

Полмиллиона за «старого» Бэтмена

Не секрет, что на детских комиксах можно очень хорошо заработать, причем иногда все, что для этого нужно — это просто оказаться в нужном месте в нужное время. Представляете ситуацию — разбираете вы, допустим, завалы на чердаке, и случайно среди всякого хлама обнаруживаете раритетный номер какого-нибудь «Мурзилки»! А еще лучше — целехонькую довоенную (в смысле, вышедшую до Второй мировой войны) книжицу о Бэтмене, вроде той, которую некий американский везунчик в прошлом месяце раскопал на чердаке одного старого дома. Сей комикс уже выставлен на аукцион, причем ожидается, что цена графической истории составит около 500 тысяч долларов. Таким образом, новый старый «Бэтмен» станет одним из самых дорогих комиксов в мире, уступив пальму первенства только дебютной книжице о похождениях Супермена.

Два новых «Вархаммера»

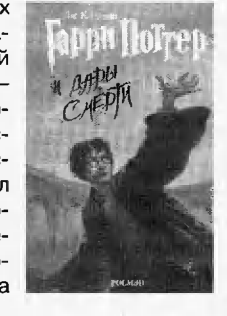


Издательства «Максима» и «Азбука-классика» объявили о завершении работ над локализациями двух «вархаммеровских» романов. Фантастический боевик Бена Каунтера **«Серые рыцари»** (серия «Warhammer 40000») расскажет нам историю рыцарского ордена, который специализируется на изгнании демонов. Борьбе элитного отряда Серых рыцарей с очередным порождением мрака и будет целиком посвящена новая книжка. А вот роман Стивена Сэвила **«Доминион»** (серия «Warhammer Fantasy Battles») посвящен уже войне людей с армиями нежити, руководит которыми целое семейство графов-вампиров. **«Доминион»** — второй «вархаммеровский» роман Сэвила после «Наследия», книги, которая и открыла «графо-вампирскую» трилогию.

Релизы

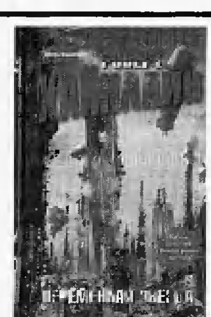
Майкл Муркок представил на суд любителей фантастики свою новую работу — сборник **The Metatemporal Detective**, изданный в США издательством Pyr. Главным героем всех рассказов, вошедших в состав сборника, является англичанин Ситон Бегг, расследующий преступления, совершенные в параллельных вселенных в различные периоды мировой истории. Ну, а работой британского джентльмена щедро обеспечивает другой пилигрим альтернативных миров — граф Зениц, еще один «сквозной» персонаж книги, взваливший на свои плечи нелегкие обязанности антигероя. **The Metatemporal Detective** в первую очередь можно порекомендовать поклонникам стимпанка — любителям дирижаблей и огромных паровых машин, несомненно, придется по вкусу вселенная, в которой разворачивается действие книги.

Американские издательства HarperCollins Publishers и Doubleday в октябре выпустили в свет роман Терри Пратчетта **Making Money**. 31-й том саги о Плоском мире, как не трудно догадаться, повествует о финансовой жизни фантастической вселенной — взору любопытных читателей откроются тайны Королевского банка, с которыми нас будет знакомить персонаж по имени Мойша Липвиг.



Переходим к обзору российских книжных новинок. Издательство «Росмэн» порадовало поклонников поттерианы локализацией последних приключений колдуна Гарри — книга **«Гарри Поттер и Дары Смерти»** поступила в продажу 13 октября. Долго рассказывать об этом романе я никакого смысла не вижу, потому что даже те, кто не прочел ни одного творения Джоан Роулинг, наверняка хотя бы понаслышке, но знакомы с серией — виной тому невероятная шумиха, которая неизменно поднимается после релиза каждого нового эпизода поттерианы.

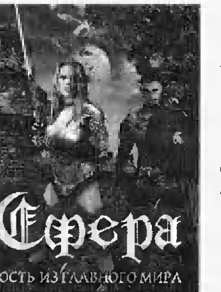
А вот о романе **«Проклятый дар»** («Эксмо») грех не сказать хотя бы пару слов. Новая для нас работа Урсулы Ле Гуин — настоящей легенды фантастической литературы — открывает серию «Летописи Западного побережья», в которой на данный момент помимо **«Проклятого дара»** насчитывается еще два романа — Voices (2006) и Powers (2007). Все три книги относятся к жанру подросткового фэнтези, и повествуют о людях, наделенных паранормальными способностями, такими как телепатия и телекинез.



Киберпанковская серия «Матрица. Киберреальность», изданием которой занимаются «Эксмо» и «Домино», пополнилась романом Иэна М. Бэнкса **«Инверсии»**. А в серии «Звезды фантастики» издательство «Эксмо» опубликовало **«Переменную звезду»** за авторством Роберта Хайнлайна и Спайдера Робинсона. Строго говоря, книга на самом деле была написана именно Робинсоном, который в своей работе лишь опирался на черновики Хайнлайна. Но, думается, поклонников Мастера это не остановит, тем более что аннотация к книге щедро обещает нам «фирменный» хайнлайновский стиль. Если заинтересовались — вот линк на официальный сайт сего литературного произведения: www.variablestarbook.com

Тандем «АСТ»/»Хранитель» разродился локализованной версией очередного «дюновского» романа — **«Дюна: Битва за Коррин»** принадлежит перу Брайана Герберта и Кевина Дж. Андерсона, которые продолжают дело великого Фрэнка Герберта, выдавая на-гора с завидной регулярностью новые сиквелы и приквелы к оригинальным гербертовским книгам.

В октябре настоящий праздник пришел и на улицу поклонников триллеров и ужастиков. Во-первых, увидели свет **«Ключи к полуночи»** Дина Кунца. Во-вторых, месяц оказался невероятно урожайным на «вампирские» книжки — межавторский сборник **«Гость Дракулы и другие истории о вампирах»**, **«Черная камея»** от Энн Райс, **«Элеонора. Мои поцелуи вкуса крови»** от Златы Линник (этим романом «Азбука-классика» открыла новую серию «VAMPIRSKY/ GLAMYP»). В-третьих, зарелизилась и «страшно-юмористическая» **«Кейт, истребительница демонов»** Джулии Кеннер (до сих пор ухахатываюсь над названием серии, в которой вышел роман — «Модная книга»!).



Ну, и, наконец, игровые новеллизации. Таковых в прошлом месяце тоже хватало — тут вам и **«Женевьева. Серебряные коготки»** Джека Йовила (Warhammer Fantasy Battles), и **«Перекресток Судеб»** Гордона Ренни (Warhammer 40000), и **«Приговор»** Ричарда Бейкера (Forgotten Realms), и переиздание **«Мести орков»** Ричарда Кнаака (Warcraft), и даже **«Сфера. Гость из главного мира»** Андрея Силенгинского (книга написана на основе российской MMORPG «Сфера: Перерождение»). Выбирайте, что больше нравится.

AlexS

ОБЗОР

Enemy Territory: Quake Wars

Многопользовательский шутер от Splash Damage и id Software. Только одно это предложение автоматически занесло Enemy Territory: Quake Wars в список "самых-самых". Маститые разработчики ну никак не могли завалить такой многообещающий проект, и любители сетевых побоищ ждали его не меньше, чем Unreal Tournament 3. Первые кадры из игры очень сильно насторожили игровую общественность — что-то не очень хорошо движок DOOM 3 рисовал открытые пространства, но все списали это на общую сырость проекта. Однако время шло, скриншоты все так же показывали устаревшую графику, а Enemy Territory: Quake Wars и не думал выходить. Разработчики не хотели выпускать свою игру в момент расцвета Battlefield 2 и его аддонов, но задержку мотивировали желанием предоставить потребителю доведенный до идеала товар. Бета-тест затянулся на год, и многие игроки начали шутить по этому поводу, а так как этой осенью конкуренции на рынке сетевых побоищ не предвещалось, id Software решили — пора.

Ну, вот и дождались...

Пара слов о сюжете

Ужасные полуметаллические-полуорганические создания строгги прилетели уничтожать Землю, и люди должны их остановить. Занавес.

И правда, к чему мультиплеерному экшену сюжет?

Хотели как лучше...

Так как хорошей истории в игре нет, а от конкурентов все же надо чем-то отличаться, Splash Damage решили не вести своего отпрыска по вытоптанной горной тропе, а построить свою собственную автостраду. Да, наш сегодняшний гость стоит особняком от всех многопользовательских шутеров, в которые вы могли играть — и это главная изюминка проекта. И хотя по сути Quake Wars очень сильно напоминает режим Assault из Unreal Tournament (такое вот небольшое творческое заимствование), различия проявляются уже на первом сражении.

Жанр: *Многопользовательский шутер*
Разработчик: *Splash Damage*
Издатель: *id Software*
Количество дисков: *1 DVD*
Похожие игры: *серия Battlefield, Wolfenstein: Enemy Territory*
Минимальные системные требования: *P4 — 2 GGz, 512 MB RAM, 128 MB video*
Рекомендуемые системные требования: *P4 — 3 GGz, 1 GB RAM, 512 MB video*

Игровые локации отличаются крайне продуманным, даже, может быть, в чем-то шедевральным дизайном (чего стоит только уровень Slipgate с порталом, соединяющим африканскую и антарктическую пустыни) и весьма неплохими сюжетные миссиями (к примеру, надо уничтожить потерпевший крушение корабль строггов или защитить укрепленную базу, ну или запустить ракету). И хотя миссии достаточно интересны и насыщены, они не смогли бы вытянуть Quake Wars из ямы. Настоящим спасением здесь являются своеобразные минимиссии, которые добавляются прямо во время игры, в зависимости от действий противника. Ваш командный пункт вот-вот взорвется — немедленно починить. Противник развернул где-то гаубицу и теперь нещадно поливает ваши позиции безостановочным артиллерийским огнем — немедленно найти и уничтожить. В итоге на уровнях стоит полная неразбериха, прямо как на настоящей войне, куда бежать и что взрывать — непонятно. Но именно эта неразбериха является главным плюсом игры — и если в других проектах захват точек очень скоро надоедает, то в Quake Wars интересно играть достаточно долго.

Искренне радует количество и разнообразие игровых классов. Инженеры и конструкторы ставят минные поля, разворачивают противотанковые и противопехотные орудия (у строгов это могут все), спецназ вызывает авиа удары и нацеливает поставленную инженерами артиллерию, снайперы принимают вид противников и творят гадости в тылу врага, ну или занимаются своими прямыми обязанностями. Плюс, у каждого класса есть несколько подклассов. У медиков, к примеру, два, а у штурмовиков — аж четыре. Причем разница между "штурмовиком с гранатометом" и "штурмовиком с пулеметом" весьма существенная: первый неплохо справляется с вражеской техникой, а второй исправно калечит живую силу противников. Ну а "штурмовик с дробовиком" на открытых пространствах проигрывает и тем и другим, но в закрытых помещениях он царь, Бог и Нео в одном лице.

Автопарк довольно стандартен, ничего по настоящему нового в Quake Wars нет. Обычный танк, ховер-танк, джип-вездеход, БТР, квадроцикл, два "вертолета" (штурмовой и транспортный), ну и Большое Шагающее Чудо у строггов. У них же была обнаружена единственная новинка в данного рода шутерах — своеобразный реактивный ранец, позволяющий совершать гигантские прыжки и проводить занимательную мини-бомбардировку.

...а получилось как всегда

Нет сомнения, разработчики из Splash Damage весьма креативные люди и с должной ответственностью подошли к созданию "мультиплейерного шутера, играющего по своим собственным правилам". Однако концепция игры оказалась далеко не идеальной. Создатели Quake 3 Arena и Wolfenstein: Enemy Territory (самый лучший, на мой взгляд, мультиплеерный мод за всю историю компьютерных игр) банально не смогли полностью реализовать все свои идеи.

Возьмем, к примеру, систему прокачки бойцов. Любой желающий, выполнив пару заданий и получив за это определенное число очков опыта, может немного проапгрейдить своего подопечного персонажа. Правда улучшения носят, в основном, количественный характер (чуть больше боеприпасов, брони, здоровья и т.п.) и, что весьма разочаровывает, они отнюдь не вечны — в конце каждого уровня все бонусы отбирают, счетчик опыта обнуляется, и вам надо заново начинать качать своего перса. Глупо? А как же! Как бы вы ни шинковали людишек или строггов, самые лучшие апдейты станут доступны лишь в конце миссии. Какой резон в прокачке, если все вкусности почти сразу нагло забирают.

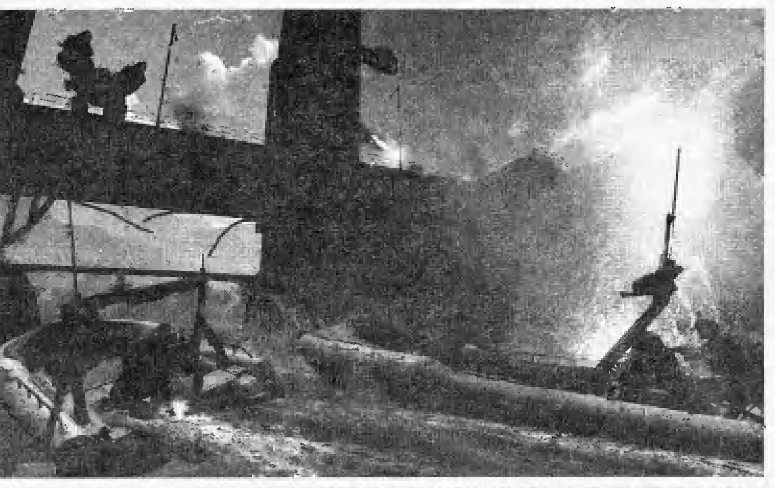
Едем дальше... Разработчики, введя в игру немного неудобное, хотя и весьма вместительное, меню приказов, почему-то забыли про голосовую связь. Ведь по опыту Battlefield уже давно известно, что в большинстве случаев на "быстрые" команды никто не обращает внимания.

Теперь о графике. В угоду производительности, id Software разработала совершенно новую технологию с говорящим названием — Megatexture. Это, если не знаете, такая огромная мегатекстура (37768 на 37768 пикселей), которая полностью покрывает собой весь ландшафт игровой карты. Действительно, без тормозов играть можно даже на очень "средненькой" конфигурации, однако детализация открытых пространств получилась настолько убогой, что даже Battlefield 2 двухлетней давности на фоне Quake Wars смотрится молодцом. Неплохо выглядят лишь модели солдат, анимация их передвижения и спецэффекты (в основном взрывы). Огорчило и полное отсутствие интерактивности (читай — разрушаемости) уровней, как-то стыдно в конце 2007 года намертво прикручивать все объекты к земле и не разрешать сносить стены, стреляя из подствольного гранатомета (с нетерпением ждем января 2008 года и выхода Frontlines: Fuel of War). К тому же модели игроков имеют привычку проваливаться в стены, выступы и камни всеми возможными частями тела.

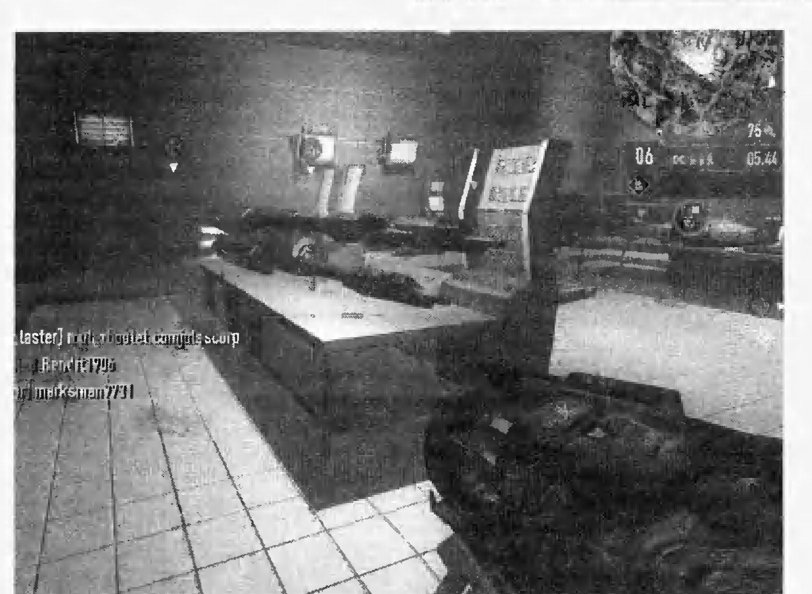
А вот звуковое сопровождение оказалось весьма неплохим: взрывы, выстрелы, скрежет, лязг и прочие "бумы" с "бахами" действительно впечатляют. Все это великолепие дополняет энергичная, в меру брутальная, немного пафосная музыка, которая идеально вписывается в творящийся вокруг беспредел.

Вот и получается, что на выходе мы имеем средненький сетевой шутер, в котором больше недочетов, нежели положительных моментов, поэтому до культовых Unreal Tournament 2004 и Battlefield 2, скорее всего, не дорастет. Играть в Quake Wars, конечно, интересно, но кому он будет нужен после выхода Unreal Tournament 3?

Евгений Янович













РАДОСТИ

- **Другие правила в геймплее**
- **Реалистичный звук**
- **Разнообразие классов**
- **Локации и мини-задания**

ГАДОСТИ

- **Устаревшая на пару лет графика**
- **Отсутствие голосовой связи**
- **Неоднозначная прокачка персонажей**
- **Неудобное меню приказов**
- **Полное отсутствие интерактивных объектов и разрушаемости**

ОЦЕНКА

6.5

ВЫВОД

Многообещающий сетевой шутер от маститых разработчиков на проверку оказался очередной, пусть и интересной, но все же "штамповкой", про которую игроки, скорее всего, забудут сразу после выхода Unreal Tournament 3

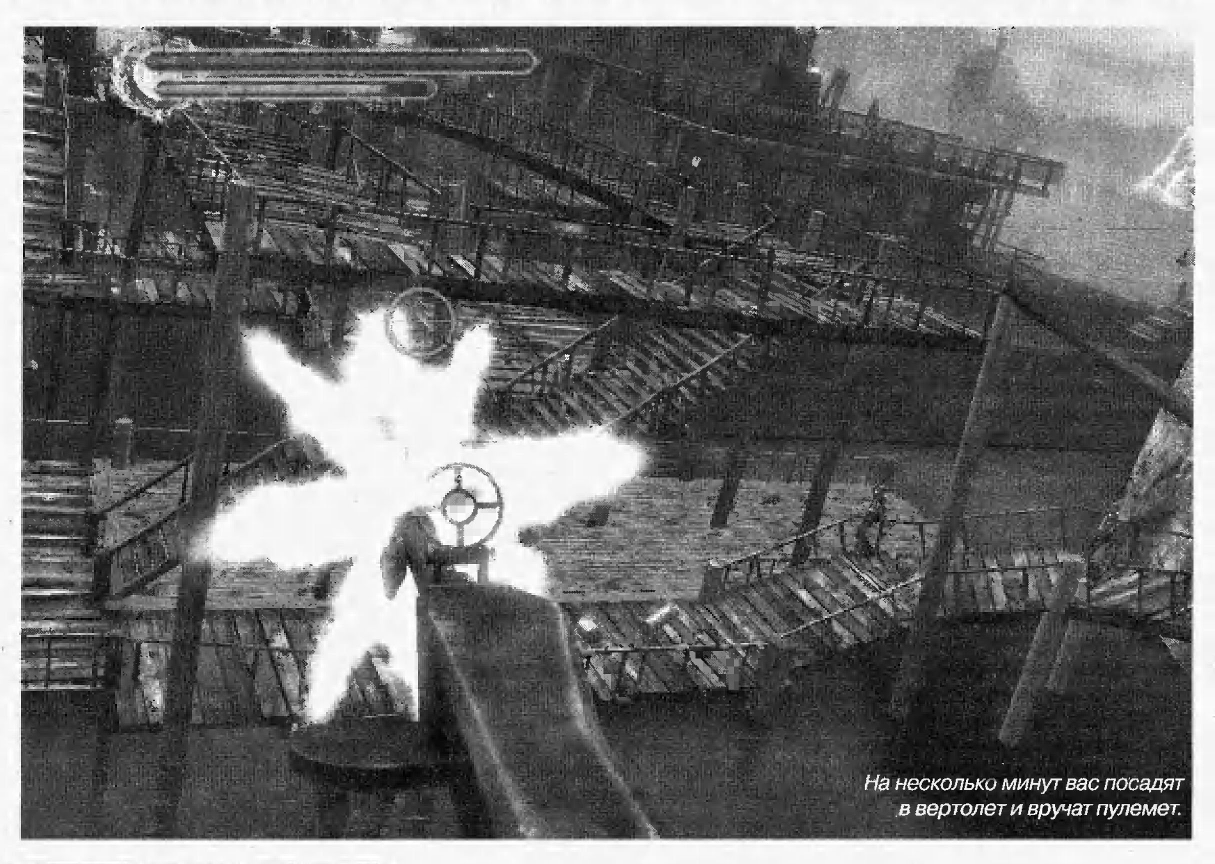
ОБЗОР

Stranglehold

Бдыжь! Бдыжь!

Была такая Легендарная Игра — Max Payne. Она пародировала многие криминальные драмы, в том числе и фильмы гонконгского (впрочем, уже давно как голливудского) режиссера Джона Ву ("Без лица", "Киллер"), пестрила цитатами из них и неприкрыто стебалась. Потому в сравнении оного со Stranglehold присутствует едкая ирония. В предрелизных обещаниях нашего сегодняшнего гостя хвалили "будь здоров", высказывались привычные "неужели "Макс" сдаст позиции?". Но как обычно, подтвердилась народное выражение: у страха глаза велики.

Другое название: *John Woo Present Stranglehold*
Жанр: *TPS*
Похожие игры: *El Matador, Max Payne*
Разработчик: *Midway Studios Chicago*
Издатель: *Midway Games*
Локализатор/Издатель в СНГ: *ND Games*
Количество дисков: *3 DVD*
Минимальные требования: *процессор Pentium 4/Athlon 64 2 ГГц, 1 Гб оперативной памяти, 128 Мб видео, 12 Гб на жестком диске*
Рекомендуемые требования: *процессор Core 2 Duo/Athlon 64 3 ГГц, 2 Гб оперативной памяти, 512 Мб видео, 12 Гб на жестком диске*



На несколько минут вас посадят в вертолет и вручат пулемет.

Еще один Жестокий Полицейский

На проверку сходство Stranglehold с "Максом" оказалось исключительно поверхностное. Там где у Remedy был неповторимый, запоминающийся стиль, у Midway — необъятный пижонский эпатаж, где кусочек игроделческого искусства — у игры от Джона Ву пара фирменных кинематографических приемов, и те лишь исключительно в роли дополнения, как маленький аксессуар на дорогом костюме.

Перед нами настоящий сиквел одного из лучших гонконгских боевиков именитого режиссера — "Круто сваренные" года 1992. Тем, кто по какой-то возмутительной причине пропустил эту классику экшена, следует срочно восполнить пробел. Вроде бы банальную, даже типичную историю про копа, ввязавшегося в крупную передрягу и пытающегося спасти своих близких, Ву превратил в грандиозный эпос, гимн разрушительности и настоящее наслаждение для эстетов.

Ясно, как божий день, что привлекло игроделов к созданию интерактивного продолжения — горы трупов, крови и штукатурки, битого стекла и всякого другого стройматериала, присутствовавших в картине. Воплощение духа фильмов Джона Ву и особенно "Круто сваренных" стало главной фишкой анонсированного проекта. И теперь, после, наконец, состоявшегося релиза, можно сказать без страха сомнения: с трупами и стройматериалами все в порядке, они на том же месте, в том же количестве.

Главную роль инспектора Йена, прозванного Текила, вновь исполняет актер Чоу Юнь-Фат, только теперь при помощи motion capture; озвучивает он же. Главгерой не спекся, привычек своих не изменил, остался с прежней походкой и манерами (разве что чуток пополнел, впрочем, могло показаться) — значит, половина сиквела уже сработана.

Текила вновь ввязывается в очень опасное дело, чреватое постоянными перестрелками, массовыми убийствами, разборками различных мафиози. Конечно, не обошлось и без попавшей в лапы "ба-а-альших бандюков" милой девушки, атмосферных флэшбэков и почти трогательного финала. Камера несущественного оператора вертится, кружится, будто перед нами настоящее кино, ловит лучшие, переполненные энергетикой ракурсы и не чурается крупных планов



Лень было бежать за РПГ...

виртуальных актеров. Но сценарный инспектор Йен с уважением отодвинут на второй план, ведь на отрендеренных роликах далеко не уедешь, много проданных копий не сосчитаешь. Да и обещалось игрокам совсем другое — бескомпромиссный, адреналиновый экшен.

— Я и есть Экшен, парень! Экшен — это я!

Основой визуального колорита является нынче весьма популярный среди разработчиков Unreal Engine 3. В том, что оный обладает многими ценными качествами (проявляющимися при наличии прямых рук у сами-знаете-кого), недавно мы еще разок убедились в BioShock, теперь и в Stranglehold.

Зоны побоищ высоко детализированы и не менее высоко полигональны. В кои-то веки колонны не выглядят гладкими безвкусными цилиндрами, а помещения — не четыре стены с криво наклеенными обоями и двумя прямоугольными столами посередине. При виде богатых плодов труда левел-дизайнеров есть вероятность не удержаться и воскликнуть "шикарно!", т.к. эти господа над каждой из семи глав работали по индивидуальной программе, придумывали антураж. У каждой "арены" имеется своя фишка — будь то валяние в овощах и фруктах, спасение музыкантов или разбивание десятка неподъемных аквариумов. Очень хорошо реализована водичка: на одном из уровней пришлось бегать по колено в воде, под ливнем — завораживающее зрелище.

Однако распрекрасные декорации редко спасают игровые проекты, какими бы они ни были. А вот если вам дают дробовик и позволяют в два счета эту замечательную работу художников разгромить, расколоть и превратить в пыль, тогда оценка развлечения резко возрастает. Игра обладает изумительной интерактивностью и разрушаемостью окружения, и с первого кадра норовит показать феерическое шоу, в котором колонны полностью разлетаются от пулеметной очереди, гигантские статуи раскалываются на громадные куски, стены и потолки рушатся, а вокруг свистят пули, пули, пули...

Разумеется, не обходится без трупов. На Текилу постоянно кто-то бежит с оружием в руках, со стойким намерением прикончить. Как подобает приличной организованной преступности, противники нападают пачками, подбегают к альтер-эго на расстояние семи шагов и на полном серьезе пытаются изрешетить. Особо выдающиеся умники обладают наглостью подбежать и надавать прикладом по физиономии, что иногда чревато глубоким нокаутом и возвращением к последнему чекпоинту. Мы тоже можем так сделать, не беспокойтесь. Порой, оплеухи результативнее выстрела.

Рано или поздно, очистив мир от новой сотни негодяев, наталкиваемся на ярых индивидуалистов, более жизнестойких, чем большинство мяса на ножках. Среди обывателей данные особи называются броско — "боссы". Испугавшимся просьба не беспокоиться: за исключением частичной толстокожести этот род противников ничем не отличается от остальных.

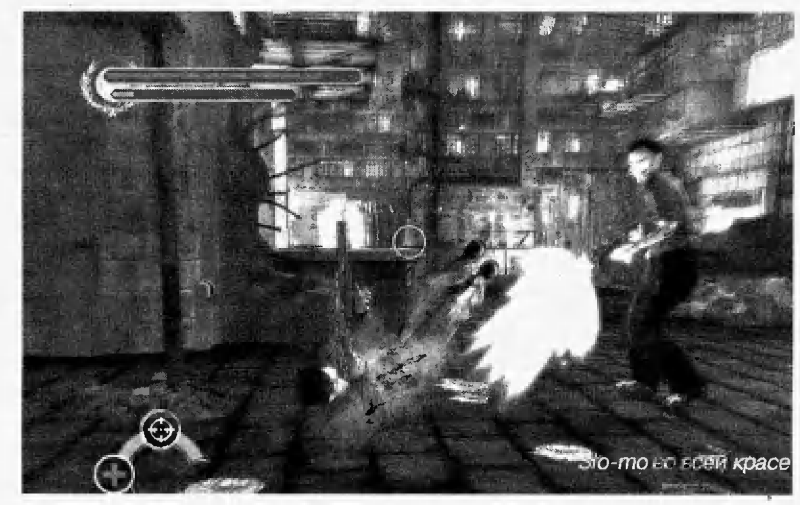
Вот только боссы попадаются разные. Лысый узколобый дядька с пулеметом — это классический тип врагабосса, уничтожаемый в моменты перезарядки, его появление в Stranglehold, шутере ради шутера, логично и естественно. Но сколько можно кормить игроков поединками с вертолетами и прочими ВВС? Складывается впечатление, что каждый второй разработчик, делая экшены, считает себя обязанным поместить в игру "интересную" перестрелку с вертолетом один на один. И никто даже не сомневается, что одиночка, пускай перебивший тьму народа, уничтожит вертушку.

Перестрелки в лучших традициях Джона Ву становятся еще более впечатляющими при использовании нескольких гейм-дизайнерских "плюшек". Неотъемлемой частью геймплея является старый дружище slo-mo. Восстанавливается он сам, так что не придется выворачиваться и делать кульбиты в воздухе, ради красивого убиения и получения за это очков. Ради slo-mo не придется, ибо поинты будут уходить на четыре специальные способности Текилы. Первое — небольшое восстановление здоровья, второе — точное прицеливание, при третьем погружаемся в интересную разновидность замедления времени с камерой "над плечом", а четвертый — банальный, но очень эффектный и действенный расстрел всего живого в поле зрения Текилы, притом, выживших (если только это не главгад) не останется.

Stranglehold из кожи лезет, чтобы нам не было скучно. "Играйте в меня! Смотрите, какой я разнообразный! Я — синоним слова Экшен!". А по окончании уровня возникнет старая, как мир, таблица с количеством убитых, процентом разбитости уровня и остальной статистикой.

Возникнет как диагноз.

Берлинский Gosha
Диск предоставлен интернет-магазином "Game-online" (www.game-online.shop.by)



Slo-mo во всей красе



Как видим, в правом нижнем углу — перезарядка у Текилы отсутствует.



Отлично видна прорисовка Йена, вплоть до мелкой складки на рубашке.

РАДОСТИ

Повсеместная интерактивность и разрушаемость
Разнообразный дизайн уровней
В характере шедевра режиссера Джон Ву
Отличная анимация, особенно Текилы

ГАДОСТИ

Аркадность
Простенький сюжет
Ничего нового в жанре
Низкий искусственный интеллект

ОЦЕНКА

7.5

ВЫВОД

Stranglehold не произвел революции, но в остальном разработчики выполнили все обещания. В этой игре нет места серьезности, она создана развлекать и только развлекать. И не тех, кто сиднем сиживает перед монитором, в наушниках и с мышкой в руке, а тех, кто после тяжелого рабочего дня или в выходной прыгает на диван перед телевизором, кладет ноги на кофейный столик, берет геймпад — и отдыхает

ОБЗОР

Company of Heroes: Opposing fronts

В борьбе между сердцем и головой в конце концов побеждает желудок.
Станислав Ежи Лец

Вы спросите, почему именно такая цитата вынесена в эпиграф? Все элементарно. Гений афоризма в нескольких словах с обескураживающей простотой передал нам смысл всех наших потребностей. А какое отношение все это имеет к описываемой игре? Да такое, что она сумела удовлетворить не только ненасытный геймерский желудок, но и его горячее сердце, и холодную голову.

Год назад увидела свет одна из лучших стратегий в реальном времени — Company of Heroes. Ее хвалили и за интересно поданный сюжет (что немаловажно для игры о второй мировой — уж слишком часто наш геймерский стол переполнялся шаблонными яствами), и за радующую глаз графику, и за потрясающую кинематографичность боев. Доселе таким масштабом битв могла похвастаться лишь другая не менее знаменитая игра Relic — Warhammer 40.000 Dawn of War. Раскрыться же в полной мере "Кампании Героев" помог просто беспрецедентный уровень физики — на потребности черной геймерской души работал небезызвестный Havok. Чего только стоили восхитительные по красоте моменты, когда обваливающийся кусок здания придавливал укрывшуюся за ним пехоту (конечно, такую своеобразную красоту поймет далеко не каждый)! Посему совершенно неудивительно, что после столь успешного оригинала выходит аддон, ничуть не уступающий CoH, а в некоторых аспектах даже превосходящий ее.

— Бэрримор, что у нас на первое? — Овсянка, сэр!..
(народный фольклор)

Так уж повелось, что все новое есть хорошо забытое старое. К моему вящему удовольствию, Relic принадлежит к тому меньшинству разработчиков, которое понимает смысл этих слов таким образом: любовно сохранить весь шарм и привлекательность старого, одновременно добавив свежих идей. Именно по этому рецепту и был выпестован аддон Opposing

Жанр: *real-time strategy*
Разработчик: *Relic Entertainment*
Издатель: *THQ*
Издатель в СНГ/локализатор: *Buka Entertainment*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожесть: *Company of Heroes*
Дата релиза: *26 сентября 2007 г.*
Минимальные системные требования: *Windows XP или Windows Vista, 2.0 GHz Intel Pentium 4 или AMD Athlon XP, 512 MB RAM (1.0 GB для Windows Vista), 9.0 GB места на жестком диске, DirectX 9.0c совместимая 64MB видеокарта с поддержкой пиксельных шейдеров версии 1.1 и выше*
Рекомендуемые системные требования: *Windows XP или Windows Vista, 3.0 GHz Intel Pentium 4 и выше, 1.0 GB RAM, 9.0 GB места на жестком диске, 256MB NVIDIA GeForce 6800 и выше*

Fronts. В нем есть все, что было раньше, но это "все" теперь куда "быстрее, выше, сильнее".

Итак, что нам предложили для встряски ощущений?

В сетевой игре мы получаем под свой контроль две новые армии (причем, при установленной оригинальной версии игры можно будет выбрать все четыре — для работы же аддона обязательная инсталляция CoH не требуется), а синглплеер порадует двумя полноценными кампаниями: за 3-ю британскую армию и немецкую элитную танковую гвардию. Вместе с бесстрашными арийцами и неотступными англичанами мы пройдем через наиболее кровавые сражения, имевшие место на Западном Фронте: противостояние немцев американскому десанту в Нормандии и битва за французский город Кан. И, заметьте, передохнуть вам на протяжении прохождения вряд ли удастся. Уже первая миссия задает тон всей сюжетной линии: едва закончится вступительный ролик, как вы погрузитесь с головой в кипящее сражение, не прекращающееся до последних мгновений кампании.

Поразивший нас в оригинале своей продуманностью тактический геймплей получил свое развитие и в дополнении. Выразилось это, в основном, в динамичных погодных эффектах, непосредственно влияющих на картину боя (не говоря уже о банальной смене дня и ночи). Да, не удивляйтесь — теперь дождевые струи будут не только вносить разнообразие в набор пикселей на экране, но и прятать от нас (да и от врагов) поле сражения. Вы когда-нибудь мечтали провести отряд пехоты через заграждения под прикрытием бушующей грозы и стен дождя? Мечты сбываются...

Та же гроза значительно расшатает душевное равновесие любителей бронетехники: отныне танки, бронетранспортеры, самоходки будут натурально вязнуть в размокшей грязи дорог. Подобное вызывает даже не восторг — благоговейный трепет! Так и тянет сей же час сочинить хвалебную песнь разработчикам из Relic. Кроме всего прочего, данные нововведения значительно повышают уровень реализма в игре — теперь на самом деле чувствуешь себя в роли полководца, столкнувшегося с самыми разнообразными тактическими проблемами.

Графика по сравнению с оригиналом претерпела значительные изменения и теперь смотрится на порядок лучше. Собственно, чур меня — стратегия и так не имела конкурентов в уровне качества картинки. Теперь же игра еще более укрепила свое положение. Моделям накрутили полигонов, текстурам добавили детализации, освещению — мягкости, теням — реалистичности... Порой ловишь себя на том, что, максимально приблизив камеру, подолгу наслаждаешься местными красотами. К тому же, в комплекте — полная поддержка DirectX 10, так что счастливые обладатели мощных систем и пресловутой Висты смогут порадовать себя воистину голливудским блокбастером.

Звук, как и раньше, просто на высоте. Реплики юнитов соответствуют изменениям на экране — т.е., в горячке боя постоянно слышатся крики и переругивания солдат, в моменты передышки же войска иногда будут разговаривать на отвлеченные темы. Более того, во время игры комментируется и состояние вашей армии, все ее успехи и неудачи. Ну а юниты, оказавшись в безвыходной ситуации, немедленно запрашивают поддержку. Атмосферно? Более чем.

Претерпел доработку и такой важный элемент любой стратегии, как интеллект противника. Действия ИИ стали более грамотными и тактически обоснованными. Конечно, раскрываются его возможности полностью лишь в сетевой игре, так как кампания всецело подчинена скриптам.

Набор юнитов пополнился новыми образцами. Британский парк бронетехники представлен, в первую очередь, знаменитой САУ "Жрец" — вы сможете устроить врагу настоящий артиллерийский ад. Впрочем, немцам есть, чем ответить: под вашим командованием окажется самоходка "Ягдпантера" класса истребитель танков.

В целом, тактические предпочтения армий диаметрально противоположны: если британцы полагаются на действия пехоты и оборону, то немцы делают ставку на бронетехнику и атакующую стратегию. Что, безусловно, не мешает вам выбрать другие варианты и никоим образом не портит баланс, а вносит значительное разнообразие в набор тактических ходов.

Не делайте из еды культа...
(Ильф и Петров)

Воистину, культ чего-либо — неоспоримое зло. Но как устоять перед обаянием Opposing Fronts, когда нам предложена столь неординарная игра; как противиться соблазну, если перед нами — очередное воплощение человеческого таланта? Все наивные попытки отыскать хоть малейший намек на дилетантский подход разбиваются о монолит профессионализма авторов. И если вы, друзья мои гурманы, за время прочтения обзора не успели потерять сознание от "игрового голода" — самое время его утолить. Поданное нам блюдо оказалось просто идеальным, ровно с таким количеством пряностей, чтобы лишь подчеркнуть экстравагантный вкус диковинки, но никоим образом не испортить общего впечатления. К сожалению, растянуть удовольствие от игры надолго не удастся — однако мы все будем упорно ждать момента, когда от умельцев из Relic получим очередной шедевр, который, если верить навязчивым слухам, уже не за горами. Пардон — не за скупыми строками меню.

Diamond







РАДОСТИ

Улучшенная графика
Потрясающий звук
Атмосферность
Кинематографичность сражений
Динамичные погодные условия

ГАДОСТИ

Легкая надуманность действий врагов в кампании

ОЦЕНКА

9.0

ВЫВОД

Мы вновь получили крепкую стратегию. Впрочем, ожидать чего-то иного от квалифицированных поваров из Relic и не стоило — их игры были среди лучших во все времена. Поэтому новая часть "Кампании героев" обязательна к употреблению для всех любителей жанра





ОБЗОР

Medieval 2: Total War Kingdoms

Наступившее 21 столетие для геймеров началось с тотальных войн. После самурайской Shogun стратегии со словами Total War в названии неизменно становятся хитами. Дорабатываются правила игры, меняется время и место событий и постоянно растет масштабность происходящего. Казалось бы, 500 лет мировых войн Medieval 2: Total War игрокам хватит надолго. Но прошел год — и геймерам не терпится сразиться со своим процессором на новых полях исторических битв, поэтому The Creative Assembly спешит создать дополнение к "тренажеру для полководцев" Medieval 2.

Жанр: *глобальная стратегия с элементами RTS*
Разработчик: *The Creative Assembly*
Издатель: *SEGA*
Издатель в СНГ: *Софт Клаб*
Количество дисков: *2 DVD*
Похожие игры: *все игры со словами "Total War" в названии, Legion Arena*
Минимальные системные требования: *Pentium IV 1,5 GHz, 512 MB RAM, nVidia GF 4Ti или ATI Radeon 9600 SE с 128 MB VRAM, оригинальная версия Medieval 2: Total War, которая вместе с аддоном займет 12 GB места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *Pentium IV 2,4 GHz, 1024 MB RAM, nVidia GF 7300 или ATI Radeon x1600 с 128 VRAM, 12 GB места на жестком диске*
Мультиплеер: *LAN, Internet, hotseat*

Война — слово не новое для любой страны

Чтобы надолго занять аудиторию, The Creative Assembly выпустила сразу четыре дополнения к Medieval 2 под общим названием Kingdoms. Нам предстоит объединить Британию, увидеть крестовые походы на Ближний Восток и Литву, а также колонизировать Америку. Каждая кампания имеет свою карту, набор доступных стран, характерную для этого региона музыку и даже отдельный ярлык для запуска.

Самой смешной оказалась кампания за Тевтонский орден. Если в школе вы получили хотя бы тройку по истории Беларуси, готовьтесь к потрясениям. Первое из них — д. Барановичи на карте Литвы 1250 года. Крупнейший анахронизм на моей памяти: как деревня Барановичи впервые упоминается в 1871 году. Другой анахронизм: оказывается, во времена Миндовга столицей Литвы был Вильнюс, а такого города, как Новогрудок в принципе не существовало. Как и Полоцка, тут без комментариев. "Учите историю!" — советует надпись на диске, но не забывайте, что на западе никто нашу историю не знает и учить не собирается. Гораздо важнее для них стильные (и очень сильные поначалу) крестоносцы в сверкающих доспехах с рогами на шлемах, швыряющие огонь баллисты и романтика языческой Литвы. Благодаря последнему стереотипу наши предки обзавелись алтарями богов-покровителей, а также сверхмощными Giltine's Chosen (по имени литовской богини смерти). В жаркие бои религиозных фанатиков подливают масло датчане и новгородское княжество (исторических ляпов и здесь тьма), а также три недоступные для игры нации: Польша, Норвегия и татаро-монголы. Удивительно, что такой интересный период истории до сих пор оставался неиспользованным.

Другие кампании Kingdoms тоже банальностью не страдают. На юге крестоносцам был оказан еще более теплый прием, чем в Литве: против молодого Иерусалимского государства почитатели Аллаха тут же объявили джихад. Остановить армию египтян под командованием Саладина и турецкое войско Нур Ад-Дина будет очень нелегко. У христиан хватает своих козырей: полководцы, возводящие неприступные укрепления, сильнейшая тяжелая кавалерия и регулярно прибывающие на помощь европейские феодалы с заоблачными характеристиками (Король Филипп, Ричард Львиное Сердце и другие). Мусульман тоже не обделили: в гильдии убийц можно нанять асассинов и начать шпионскую войну в стиле К. Еськова. Но самой интересной (хотя и самой сложной) получилась кампания за Византию. Почему — узнаете сами, открывать секрет не буду.

Надоели рыцари с крестами на плащах — переносимся на запад и оказываемся в Америке XVI века. И снова видим всеобщую войну: шесть племен коренных жителей (Ацтеки, Майя, Апачи плюс несколько нейтральных, недоступных игроку) пытаются прогнать армию испанских колонизаторов. Основное преимущество туземцев в численном превосходстве: объединив племена под своим командованием, можно в два счета доказать пришельцам, что количество не всегда уступает качеству. Есть и другой путь: не посылать своих воинов на верную смерть, а массово приносить их в жертву в угоду злым богам краснокожих (пленные испанцы тоже могут поучаствовать в этом обряде). После такого "реалити-шоу" патриотизм дикарей просто зашкаливает. Конкистадоры полагаются на хитрость дипломатов, продвинутое вооружение и помощь метрополии. Европейская родина регулярно присылает приказы, материально награждает за успехи, но неизбежно отвернется от неудачливого или непослушного вице-короля. Главную роль тут играют очки уважения, которые можно получить за выполнение дополнительных заданий. Набрав достаточно уважения, правитель колонии будет повышен в звании и получит новые способности.









В Британской кампании свои правила. Небольшая карта туманной страны разделена между Англией, Шотландией, Ирландией, Уэльсом и Норвегией и напоминает лоскутное одеяло. Кто перетянет это одеяло на себя — тот и победитель. Ключевое преимущество в этом деле дает контроль над несколькими особо неприступными крепостями. Хит сезона — горящее масло, долгожданное для фанатов Medieval 2 и смертельное для солдат, штурмующих стены. Разработчики постарались сделать осады максимально зрелищными, меряясь больше на киноблокбастеры, чем на исторические факты. Некоторые замки по площади сравнятся с аэропортом и защищены при этом только невысокой стеной. Чтобы удержать такую "твердыню", нужно порядка тысячи солдат, реальные же средневековые замки нередко обходились десятком защитников.

Выбираем оппонента

Где проведет стратегия ближайшие 5 лет: на жестком диске геймера или на далекой пыльной полке? Не в последнюю очередь это зависит от сообразительности виртуального противника. В Medieval 2: Total Wars компьютер играл не лучше, чем Остап Бендер в шахматы: неспешно перестраивал отряды под обстрелом лучников, своих стрелков отдавал на растерзание кавалерии и в итоге проигрывал битву даже вполовину слабейшему отряду. В Kingdoms этой проблемой занялись всерьез, и не безрезультатно: на "очень высокой" сложности даже матерые игроки порой терпят сокрушительные поражения, теряя все до единого отряды. Хитроумные планы человека разбиваются о холодную расчетливость компьютера.

Но стоит снизить сложность, и на свет вылезают старые проблемы. В первую очередь — пассивность ИИ: трое лучников порой могут безнаказанно расстреливать отряд застывшей на месте тяжелой пехоты. Захват одной деревни поразил меня до глубины души. Пока я не спеша расставлял свою армию, готовясь к атаке, крестьяне ушли в поле, не оставив для охраны даже собаку. Когда доблестные защитники вернулись, мои воины в полном составе уже две минуты стояли в центре деревни и праздновали чистую победу.

Отсюда вывод: либо играйте на максимальной сложности, либо выбирайте автоматический расчет итогов боя. Разработчики предусмотрели и третий вариант: теперь в Medieval 2 можно играть с друзьями на одном компьютере. Достоинства многопользовательских баталий очевидны всем. Так что у Medieval 2 хватает причин надолго задержаться на вашем компьютере.

Anuriel

Диск предоставлен интернет-магазином "Game-online" (www.game-online.shop.by)



РАДОСТИ

- **Отличная графика**
- **Простой и понятный интерфейс**
- **Возможность многократного повторного прохождения**
- **Новые возможности мультиплеера**

ГАДОСТИ

- **Множество исторических ошибок**
- **AI компьютера еще далек от совершенства**

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

Некоторые дополнения можно назвать необходимыми: они показывают знакомую игру с неожиданной стороны, значительно улучшают геймплей или завершают интереснейший сюжет. Kingdoms к таким адд-онам не относится: без него прекрасно обойдутся начинающие игроки и вряд ли его оценят те, кому не понравился оригинальный Medieval 2. А вот фанаты не пожалеют о покупке: любимой игры должно быть много, и Kingdoms как нельзя лучше этому способствует

ОБЗОР

World in Conflict

Ведущий Продюссер Vivendi сидел у себя в офисе на дорогом кожаном диване и увлеченно думал о дальнейших планах компании. Совет директоров приказал ему разработать и выпустить новую игру — стратегию в реальном времени, которая должна была заткнуть за пояс всех конкурентов. Задание само по себе непростое, ведь устои жанра давно определены. Хорошо, что у него есть такие талантливые ребята из студии Massive Entertaiment, которым вполне по силам выпустить шедевральную во всех отношениях RTS: простую, интересную и динамичную. Однако этого недостаточно, чтобы надолго остаться в сердцах игроков — новая стратегия должна цеплять чем-то уникальным и неповторимым, не использовать же снова сеттинг набившей оскомину Второй Мировой. Решение пришло само собой. Рядовой американский налогоплательщик до сих пор думает, что славянские народы — это абсолютное зло, что Россия населена лишь идиотами в шароварах и шапках-ушанках со звездой в темечке, что по городским улицам разгуливают медведи, играющие на балалайках, а главной ценностью является исключительно водка. Так почему же не устроить еще одно нападение коварных коммунистов на великие и непоколебимые Соединенные Штаты Америки, ведь уже не один раз такой трюк приводил к успеху, к примеру, история с Red Alert 2. "Нужен человек, который хорошо разбирается в этих русских" — подумал Ведущий Продюссер Vivendi и позвонил Ларри Бонду...



***

Год 1989. Союз Советских Социалистических республик переживает далеко не лучшие времена. На прилавках в магазинах нет ничего, кроме стратегического запаса "тушенки" образца 1963 года — плановая экономическая политика партии довела страну до кризиса. Михаил Горбачев предлагает ввести рыночные отношения, но идея "прогорает" и менее чем через три года СССР исчезает с географических карт...

"Неинтересно!" — сказал Ларри Бонд, давний друг Тома Клэнси, и сочинил занимательную историю про то, как коммунисты все же решили устроить Третью Мировую, освободить угнетенные народы и показать всем прогнившим капиталистическим свиньям Кузькину мать. Бравые советские воины прорывают оборону НАТО и увлеченно мародерствуют на улицах Парижа и западного Берлина. Партия строит планы по эксплуатации новоприобретенных территорий, а на геополитических картах появляются новые названия: Германская ССР, Французская ССР и другие. Последняя надежда для Европы — доблестные американские солдаты. Бравые янки смогли удержать русских, но война на этом не закончилась. Мудрецы из КПСС составили коварный план уже по покорению самой Америки...

Жанр: *RTS*
Разработчик: *Massive Entertainment*
Издатель: *Vivendi Games*
Количество дисков: *1DVD*
Похожие игры: *серия Ground Control, Red Alet 2, серия Battlefield*
Минимальные системные требования: *P4 — 2 GGz, 512 MB RAM, 128 MB video (DX 9)*
Рекомендуемые системные требования: *P4 — 3 GGz, 2 GB RAM, 256 MB video (DX 10)*

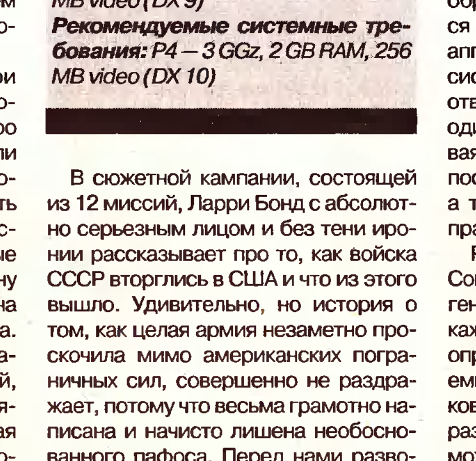
В сюжетной кампании, состоящей из 12 миссий, Ларри Бонд с абсолютно серьезным лицом и без тени иронии рассказывает про то, как войска СССР вторглись в США и что из этого вышло. Удивительно, но история о том, как целая армия незаметно проскочила мимо американских пограничных сил, совершенно не раздражает, потому что весьма грамотно написана и начисто лишена необоснованного пафоса. Перед нами разворачивается настоящая военная драма с высокими моральными идеями и запоминающимися колоритными персонажами: героями, предателями и простыми солдатами.

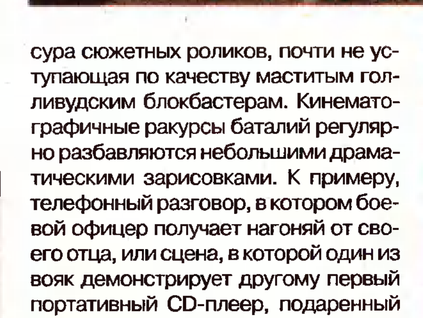
Исключительно положительных эмоций добавляет грамотная режиссура сюжетных роликов, почти не уступающая по качеству маститым голливудским блокбастерам. Кинематографичные ракурсы баталий регулярно разбавляются небольшими драматическими зарисовками. К примеру, телефонный разговор, в котором боевой офицер получает нагоняй от своего отца, или сцена, в которой один из вояк демонстрирует другому первый портативный CD-плеер, подаренный дочерью...

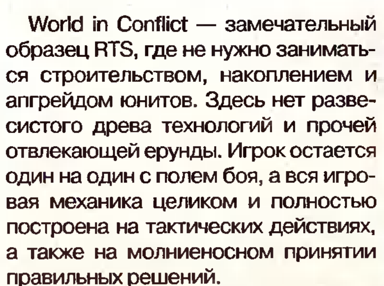


***

World in Conflict — замечательный образец RTS, где не нужно заниматься строительством, накоплением и апгрейдом юнитов. Здесь нет развесистого древа технологий и прочей отвлекающей ерунды. Игрок остается один на один с полем боя, а вся игровая механика целиком и полностью построена на тактических действиях, а также на молниеносном принятии правильных решений.







Ресурсная составляющая World in Conflict еще раз доказывает, что все гениальное — просто. В самом начале каждой миссии на наш счет поступает определенное количество так называемых RF (reinforcement points), или "очков подкрепления", служащих своеобразной игровой валютой. За них мы можем заказать танки, пехоту, вертолеты или другие необходимые юниты, которые впоследствии будут десантированы прямо на поле боя (очков хватает примерно на десяток подразделений). Зарабатываются очки захватом и удержанием стратегически важных точек, которые, попав под ваш контроль, автоматически укрепляются: где-то вырываются окопы, где-то строятся доты и прочие ракетные установки. А если один из подконтрольных юнитов будет уничтожен, его полная стоимость будет возвращена на ваш RF-счет. И никакого тибериума, харвестеров и перерабатывающих заводов. Но в каждой уважающей себя стратегии должно быть более одного вида ресурсов, пусть даже она напрочь лишена какого-либо упоминания о микроэкономике. За уничтожение вражеской техники, выполнение заданий и прочие геройские действия вам начисляются TF(tactical points), или "очки тактики". Их можно потратить на так называемую "тактическую поддержку": к примеру, вызвать десант, запросить артиллерийский удар или ковровую бомбардировку, ну и, наконец, жахнуть по позициям врага тактическим ядерным зарядом.











Ну и самым главным плюсом в геймплее World in Conflict стал практически идеальный баланс боевой системы, которая на первый взгляд представляет собой стандартную "камень-ножницы-бумагу". То есть каждый юнит очень эффективно уничтожает представителей одного вида войск, зато откровенно пасует перед подразделениями другого. К примеру, танки практически беззащитны перед вертолетами, зато смертельно опасны в сражениях с менее мощными БМП. Но и здесь не обошлось без сюрпризов — каждый игровой юнит обладает одной-двумя спецспособностями, вроде дымовой завесы, противотанковой ракеты или возможности стрелять по наземным юнитам вместо воздушных. И вот получается, что, при определенной сноровке, "ножницы", в лице БМП США, могут наподдать "камню", в лице среднего танка СССР. Как следствие, детище Massive начисто лишено ненужной возни с подчиненными — здесь нет лишних или откровенно слабых юнитов, даже обыкновенные пехотинцы могут долго противостоять бронетехнике, укрывшись в лесу или зданиях.

***

Выкрутив все три десятка графических опций на максимум, вы с удивлением обнаружите себя за маниакальным разглядыванием нашивок на униформе американских солдат — художники и дизайнеры World in Conflict без труда доказывают, что они не зря едят свой пряник. Настолько детализированные модели пехотинцев и техники мы могли видеть в каком-нибудь прошлогоднем шутере от первого лица. Плюс небывалая зрелищность всего происходящего. И совсем не надо выкручивать камеру под кинематографичным углом. Каждое сражение — это настоящий спектакль со множеством актеров: вот летит транспортный самолет с десантом, вот в атаку заходят наши штурмовые вертолеты, а вот на вражескую пехоту с неба льется огненный дождь из напалма.

И если детализация моделей и текстур в игре заслуживает законных десяти из десяти, то спецэффектам можно смело ставить все пятнадцать, а Massive вручать Оскар (когда на ваших экранах начнет медленно подниматься ядерный гриб, вы вообще окажетесь в состоянии культурного шока.). Все эти взрывы, огненные сполохи и столбы дыма выглядят просто великолепно, даже многие современные шутеры могут пока нервно покуривать в сторонке.

Другой не менее замечательный факт: технологии в World in Conflict действительно служат геймплейю. Любые преграды, будь то лесополоса или жилой городской квартал, можно уничтожить, и ваши танки смогут проехать по руинам. Плюс, терраформинг (он, правда, сильно урезан при игре в DX 9) — любой мощный взрыв оставляет после себя воронки, которые можно использовать как естественные заграждения и скрывать в них свои подразделения.

Самое главное, что при всем своем графическом великолепии детище Massive совершенно не требовательно к системным ресурсам, в отличие от какого-нибудь Company of Heroes. Конечно, чтобы поиграть с максимальными настройками в разрешении 1900 на 1200 пикселей, понадобится мощный двухъядерный процессор, пару гигабайт оперативной памяти и видеокарта последнего поколения, но ведь красота требует жертв, так? Если сильно не выкручивать планку качества, World in Conflict будет неплохо бегать и на бюджетной категории компьютеров.

Звук традиционно великолепен — все эти натуральные и сочные взрывы, выстрелы, лязг и скрежет. Особенно повезет владельцам многоканальных систем — эффект полного погружения гарантирован. Специально для придания более правдоподобной атмосферы своему проекту Massive лицензировали около полутора десятков композиций, музыка, играющая во время миссий — энергичная, в меру пафосная и агрессивная — прекрасно дополняет игровой процесс.

***

Ну а теперь медленно переходим к самой сути нашего обзора. Дело в том, что World in Conflict ориентирована именно на сетевые баталии, ведь даже все три воюющие стороны (США, НАТО и СССР) доступны только в мультиплеере. Сингл — это, если хотите, такой большой, состоящий из 14 эпизодов обучающий режим с увлекательным сюжетом, благодаря которому вы сможете понять главные принципы игры и потренироваться перед выходом на "онлайновое поприще". Игровая механика позволяет присоединиться к уже идущему сражению, очутиться в самом центре побоища.

Основа мультиплеерных баталий в World in Conflict — своевременная помощь товарищам и слаженные командные действия, иначе оппоненты просто перебьют вас поодиночке. Главное — быстро и четко распределить обязанности между союзниками, в игре побеждают только правильно сбалансированные группы, где каждый умело играет свою особую роль. Ну а поддержка голосовой связи позволяет без особого напряжения координировать свои действия с командой.

Перед началом сражения вы, прямо как в любом многопользовательском шутере, вроде того же Enemy Territory: Quake Wars, выбираете класс, которым будете играть. На выбор представлено четыре специализации: пехота, бронетехника, авиация и поддержка — каждая со своим уникальным набором юнитов. Конечно, никто не запрещает заказывать и непрофильные отряды, но, во-первых, они обойдутся вам втридорога, а во вторых, самые "вкусные" подразделения все равно будут не доступны.

Сражаться с врагом можно в трех игровых режимах. Первый, "Превосходство" — стандартная вариация на тему захвата и удержания большего количества разбросанных по всей карте стратегически важных точек. В "Штурме" ключевые позиции надлежит захватывать по очереди — одна команда защищается, другая нападает, потом они меняются ролями. Ну и третий режим — "Натиск", в котором на игровой карте присутствует линия фронта, а ваша задача состоит в том, чтобы банально прижать врага "к стенке".

Несмотря на то, что World in Conflict — это все же RTS, динамика игры вплотную приближается к многопользовательским шутерам от первого лица. Здесь минуту назад вы в одиночку яростно отбивались от нападок врага, а сейчас, наоборот, в ускоренном темпе штурмуете позиции врага. При всей своей динамичности играть в World in Conflict чрезвычайно легко, этому способствуют по крайней мере два факта. Во-первых, управление. Ориентироваться в игре просто и удобно — перемещение камеры контролируется с помощью стандартной WASD-раскладки, а колесо мыши регулирует масштаб и угол обзора. В итоге, вы всегда в курсе творящихся вокруг событий, а нештатные ситуации, когда из-за кривого управления невозможно определить, откуда атакует противник, отпали как явление. Во-вторых, боевой интерфейс упрощен по максимуму: большую часть экрана занимает непосредственно поле боя, левый верхний угол — окно тактической поддержки, правый верхний — список подкреплений, в левом нижнем находится мини-карта, в правом нижнем — окно управления юнитами, ну а по центру снизу — иконки всех ваших подконтрольных подразделений.

И напоследок еще один аргумент в пользу World in Conflict: сетевой код оптимизирован просто идеально, для комфортной игры совершенно ни к чему выделенный мегабитный канал, достаточно обычного ADSL-соединения со скоростью 128 Кб/с. Чисто ради спортивного интереса ваш покорный слуга попробовал сразиться с живыми противниками через диалап. Знаете, если вы не привереда, играть можно, пинг не сильно ощутим, но все же в серьезные сражения (к примеру 5 на 5) лучше не соваться.

Евгений Янович

РАДОСТИ

Инновационный динамичный геймплей
Прекрасно сбалансированная боевая система
Невероятная графика и реалистичный звук
Терраформинг
Демократичные системные требования
Эмоциональный, драматичный сюжет
Кинематографичные видеоролики
Увлекательный мультиплеерер
Идеально оптимизированный сетевой код

ГАДОСТИ

Не обнаружено

ОЦЕНКА

10.0

ВЫВОД

Пожалуй, самое невероятное стратегическое откровение последних трех лет. Динамичная, увлекательная и атмосферная RTS, которая умеет профессионально уничтожать свободное время





ОБЗОР

Half-Life 2: Episode Two

Жаркий на долгожданные релизы октябрь позади, и все-таки, сколько бы ни вышло громких раскрученных тайтлов, большее внимание было уделено одному и только одному — небольшому аддону к одной из удивительнейших игр последних лет. Имя ему — Half-Life 2: Episode Two (ET).

Первая серия из трех задуманных — как обычно это бывает — получилась слегка комом. Хорошая добавка, в буквальном смысле "еще чуть-чуть "Халфы", в которой история практически не развивалась (да и не было особого места для нее), зато большое внимание уделялось постоянным стычкам с комбайнами и Ко. Во втором дополнении, ожидавшемся почти полтора года, все обещалось быть иначе.

Обещания сдержались.

Жанр: *FPS*
Разработчик/Издатель: *Valve Software*
Локализатор/Издатель в СНГ: *"Бука"*
Похожие игры: *серия Half-Life, Sin Episodes*
Количество дисков: *1 DVD*
Минимальные требования: *процессор 1,7 GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb VRAM, 3 Gb*
Рекомендуемые требования: *процессор 3 GHz, 1 Gb RAM, 512 Mb VRAM, 3 Gb*

"Будь готов к непредвиденным последствиям"

© HL2: Episode Two

Отличительная черта вышедших "Эпизодов" в том, что они — зеркальные отражения друг друга, почти противоположности, но с одним характером, прежними замашками и болезнями. Близнецы наоборот.

Правда, замечаешь это не сразу, находясь в состоянии эйфории от наконец двинувшегося с мертвой точки и погнавшего с шустростью ошпаренного зайца сюжета. Сравнение с поездом неспроста привожу — мы летим по сценарным рельсам, крепко сжимая монтировку, чтоб не выронить ненароком, и только успеваем любоваться мелькающими видами. Летим без остановок, так что следует проявлять внимательность — велика вероятность что-нибудь упустить.

Ощущение, что Ледлоу отыгрывается сразу за два "Эпизода", ибо умудряется впихнуть в коротенькую игру целый ряд значимых событий, несколько раз выстрелить из любовно расставленных ранее ружей и оттočить до двусмысленности половину диалогов. Причем, под двусмысленностью могут скрываться и самоирония "валвовцев" ("И снова лифт....", или мысли вортигонта о предназначении ям), и "пасхалки" для фанатов ("...тогда я прощу тебе тот случай с микроволновкой"). По этой части HL до сих пор на высоте: и вскользь извинились за самоповторы, и сидящих по другую сторону монитора развлекли.

Слегка коробит, что на шахматную доску повествования вводится новая фигура, рояль из кустов, да еще такой громоздкий! Надо полагать, разработчикам очень хотелось увязать HL с Portal. Что ж, к чему это приведет, предположения есть, но прибережем их к Episode Three.

Одновременно с тем, создается стойкое ощущение, что история Гордона Фримена выходит на финишную прямую, хотя я никоим образом не говорю о звездопаде из ответов на давно гложущие вопросы. В прошлых сериях мы имели слабые понятия о том, что делаем, кто нами руководит. Теперь G-man заиграл амбициями, и тень вокруг личности таинственного кукловода начала рассасываться. У Фримена и Аликс появилась цель, не обыкновенное указание "сделать то-то и то-то", выполняемая из чисто гуманного стремления спасти мир, а нечто большее — долг, месть.

В комментариях создатели признаются, что концовка Episode Two далась им нелегко, но это был вынужденный шаг. "Валвовцы" вновь дают обухом по голове, привнося в сюжетную канву новые краски. Если игрок не толстокожая свинья, финал обязательно его тронет.

И, как ни цинично это звучит в данном контексте, заинтригует. Так сильно, что захочется повторить поступок Картмана, ждавшего Wii.

"А, Фримен, сохраняй адекватность!"

© HL2: Episode Two

Причиной эйфории у многих, возможно, станет избыток свежего воздуха — мы окончательно покинули улочки Сити-17, отныне покоящегося в безжизненных руинах. Долой песочного цвета здания и перестрелки в узких улочках! Да здравствуют горный воздух, мелкие речушки и елки! Больше половины игрового времени находишься под открытым небом в окружении описанной суровой красоты, частенько оглядываясь на развалины Цитадели, охваченной голубовато-белым свечением, или на скалы и туманные горы.

К сожалению, под открытыми пространствами, как оказалось, имелось в виду только небо и двухмерные панорамы на горизонте, а не широкие просторы типа тех, по которым мы прокатывались на багги в оригинале. За исключением парочки мест, мы находимся на небольших полянах и дорогах, с обеих сторон окруженных крутыми утесами и лесом. Увы, слегка портит пейзаж практически отсутствие травы. В 2004 году на мелкие травинки, как грибы прорастающие то там, то тут на гладкой зеленой поляне, особо внимания не обращалось, но до 2008 года рукой подать, и в играх высокая, колышущаяся на ветру растительность стала обыденностью. Но, очевидно, не для серии HL.

Оставшаяся треть эпизода отведена коридорам и витиеватым, сырым подземельям, оставляющим в смешанных (в положительном смысле) чувствах. Дизайнеры Valve умудрились создать определенно очень симпатичные, даже гламурненькие пещеры, в которых черно-фиолетовые текстуры камня соседствуют с сочным лимонным цветом личинок, с таким же аппетитным ярким желтым в узеньких туннелях, спасавших от Стража. Одновременно с тем, звукооператоры подобрали такие звуки, чтобы у нас постоянно вызывать омерзение, будто пробираешься по колено в слизи и соплях.

ET выглядит чуток получше Episode One (EO). Достаточно поглядеть на стены и сравнить их при включенном фонаре и выключенном. Падающий луч света стал реалистичней, предметы приобрели динамичные тени, коих так не хватало. К сожалению, в Valve полностью перерабатывать тени в игре не стали. Бросаются в глаза великолепные отражения, наблюдаемые на металле, особенно на монтировке, и косметический motion blur. А вот яркий бамп так и остался недоработанным, и, кажется, менять в нем что-то создатели игры не собираются. Не получится. Понятное дело, немного выросли и системные требования, смягченные, к нашей радости, по-прежнему примерной оптимизацией. Вот так работать надо! Да, Arkane Studios, это мы о вас судачим.

Какие удивительные вещи вытворяют здесь с помощью физики! Мы привыкли, что здания разрушаются здоровенными неотесанными глыбами, оставляя после себя ничтожные руины и облако пыли. Привыкли — теперь отвыкаем. Уже за один только рушащийся на наших глазах мост и падающие один за другим в пропасть вагоны поезда стоило с большим уважением поклониться. После же разлетающихся на доски домов под ударами страйдеров хочется еще ниже отвесить поклон и безоговорочно занести эти подарки реализма в учебники по геймдейву.

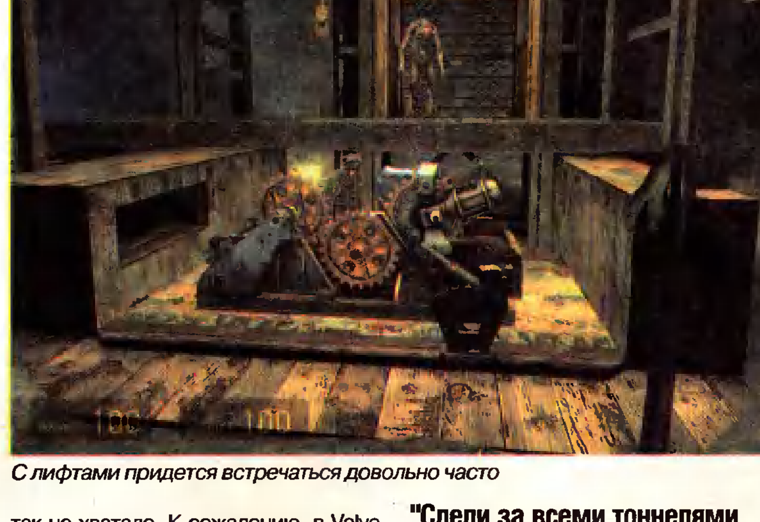
"Следи за всеми тоннелями, Фримен!"

© HL2: Episode Two

Игрок, внимательно следящий за развитием сериала, давно уже должен был подметить одну особенность: постоянно меняющийся игропроцесс от части к части. Начиналось все с крепеньких задачек, ползаний по вентиляционным шахтам и постоянного шутинга, а последняя часть скорее тяготеет к интерактивному кино, простеньким детсадовским "головоломкам" и аркадному шутеру "для галочки", жанр-то обязывает. Не хочется гадать, что нас ожидает дальше и чем закончится эксперимент Valve, но то, что HL более не ПК-эксклюзив, еще сильнее подталкивает к неприятным эпитетам по поводу такой тенденции.

Знакомый оружейный арсенал по большей части и не пригоден. С тем числом противников, с которым сталкиваешься, хватило бы и одного автомата с дробовиком. Ну, и гравигана — без него никак. Разработчики точно боятся поранить игрока, максимально укорачивая время боя, выпуская сразу максимум трех-четырех про-

Наиболее яркий игровой эпизод в шахте. Потом львом едва не сбивает с ног



С лифтами придется встречаться довольно часто



Лечебные личинки. Раздави — и будь здоров



Сокровищница вортигонтов



Охотник в боевой позиции. На заднем плане расправляется с комбайнами.



Не поторопись мы, оказались бы там



Мерзкие туннели часто перекрыты. Но ведь монтировка у нас не для красоты



В погоне за страйдером и парочкой охотников

тивников. Зато в расстановке супостатов и скриптах видится знакомая, фирменная расчетливость.

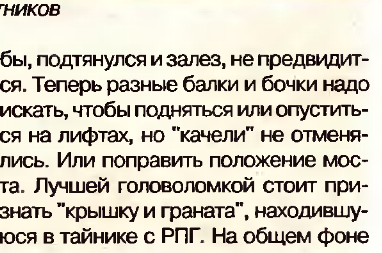
Лишь изредка треск пулеметной очереди превращается в задорный гимн безудержному экшену. Агрессивные музыкальные темы, звучащие в особо горячие моменты, как нельзя лучше заряжают энергией в бою, здорово поднимая на пару минут уровень адреналина. ЕТ, бесспорно, получился намного динамичнее ЕО (оттого, вполне вероятно, покажется короче), но общий градус пополз вниз. Причина не в том, что больше внимания уделяется сюжетным перипетиям, прогулкам под открытым небом и милым разговорам Аликс с отцом, а в упрощении, облегчении геймплея в угоду черт знает чему и кому. То ли упомянутому сторилайну, то ли ленивым неженкам, приобретшим Xbox360.

Впрочем, двух сильных экшен-сцен для пятичасового аддона, в котором упор делался на раскрытие истории и персонажей, вполне хватило бы. Однако. Девелоперы намеренно облегчили финальную битву, вырезав первоначально предполагавшиеся отряды комбайнов, сделав из самого масштабного, напряженного момента игры скучный аркадный аттракцион "передави мелких гадов и взорви гада покрупнее". Баланс балансом, а потенциально грандиозный штурм напомнил фарс.

— Знакомьтесь, Полу-Шутер.

— Будем знакомы.

Стреляем меньше, слушаем диалоги и решаем небольшие задачки больше. То есть, как задачки... Неадекватных преград, для преодоления которых следовало собирать кирпичи, когда нормальный человек подпрыгнул бы, подтянулся и залез, не предвидится. Теперь разные балки и бочки надо искать, чтобы подняться или опуститься на лифтах, но "качели" не отменялись. Или поправить положение моста. Лучшей головоломкой стоит признать "крышку и граната", находившуюся в тайнике с РПГ. На общем фоне — при всей ее простоте — она смотрится весьма оригинально.



— Знакомьтесь, Полу-Квест.

— Будьте здоровы.

Аддон не был бы таковым без добавок. На сей раз повезло зверинцу, куда в скором порядке прибыло несколько враждебно настроенных созданий. Побывав в логове Песчаных львов, наткнемся на белых жукоподобных тварей, другую разновидность львов. Они опасны как вблизи, так и на расстоянии, и хлопушкой лопаются под меткими выстрелами из револьвера. Там, в подземельях, повстречаем уже известного по предрелизным геймплейным роликам Стража, охраняющего личинки львов, с виду напоминающего Мирмидонта. В ЕТ он в единственном экземпляре, но доставляет массу хлопот, особенно "догонялками" по туннелям.

Но наиболее пропиаренными и любопытными явились Охотники (Hunter) — что-то вроде двухметровых треножников, используемых силами Альянса больше для разведки местности. Фактически, они оказались символом второго аддона, замелькав в "послетитровом" тизере больше года назад. Предполагалось, они привнесут сильное разнообразие в бою, так как зомби, комбайны и жуки потихоньку приелись. А в Valve дорожат разнообразием, прилагая все усилия ради его сохранения.

Выглядят и двигаются охотники крайне симпатично. Внешний облик их, коль вглядеться, отличается и простотой, и оригинальностью. Жирафовая походка, подсмотренная еще в роликах, слегка покачивающаяся боевая стойка перед нападением, по-паучьи переставляемые "копытца" при восхождении по лестнице — аниматоры качественно поработали над ними.

Кто не заслужил лестных эпитетов в свой адрес — это программисты, на плечи которых легло задание наделить трехногого противника мозгами. Охотники по интеллекту ничуть не лучше безмозглых комбайнов, сначала героически прущих на нас, а потом спешно убегающих в ближайший закоулок, ни на мгновение не переставая палить из оружия. О командном поведении и речи быть не может — такого никогда в HL не было и, скорее всего, никогда не будет. Зато благодаря броне Охотники не ложатся ножками к верху, стоит только им поймать лбом баллон с газом. А также обожают эффектное появление: им бы все через окно прыгать, выбивать двери, выпрыгивать из-за угла прямо перед носом... Настоящие позеры.

Остается удивляться (впрочем, давно пора и привыкнуть, но не получается), как "валвовцы", непревзойденные мастера по части скриптов, могут так наплевательски относиться к искусственному интеллекту противостоящих игроку недругов.



Самая большая физическая загадка ЕТ прямо перед вами

"Вам предстоят великие дела, доктор Фримен"

© Half-Life 2

Сериалом Half-Life девелоперы из Valve дважды совершили революцию в жанре, покорив миллионы игроков, несмотря на то, что их творения всегда грешили техническими недостатками (не срабатывавшие триггеры, скрипты, глюки и прочие известные "радости"). Episode One трудно было назвать отличным аддоном, что не помешало его популярности и, соответственно, продажам. Как и не помешает новому, второму, дополнению, в чем-то ушедшему намного дальше первого, а в чем-то -так и продолжившему топтаться на прежнем месте.

В Episode Two разработчики словно разрываются между двумя желаниями: сделать душевную игру, рассказать головокружительную историю и сваять развлечение для широких масс. Мы прекрасно знаем, на что готовы Гейб Ньюэлл сотоварищи ради кинематографичности своего детища, но готовы ли они опустить геймплей до уровня аркадного шутера с простейшими "головоломками", перечеркнув все то, чем подкупал Half-Life 1. Верю (и вы верьте), что нет. "Эпизодичную" политику разработчики оправдывали тем, что могут экспериментировать с игровым процессом, вылизывать его до примерной белизны. Такой примерной, чтобы остальные игрушечных дел мастера, корпящие над своими фрименами, окончательно утонули в собственной слюне. Надо признать, пока у них получается держать марку.

Выверенный до точности известных часов геймплей, предусмотрительность комфортна для игрока — по этой части второй сиквел даже превосходит оригинал и первый. Постоянная смена места действий, задач и средств их решения не дает соскучиться и появиться мыслям "о, это уже был", "о, кажется, с этим они затянули", или наоборот — устать от постоянного напряжения, от перенасыщения впечатлениями. Всего понемногу в равных пропорциях — вуаля, на выходе очень динамичная игра.

Жаль, слишком короткая — хочется еще.

Берлинский Gosha

РАДОСТИ

- **Активно развивающийся сюжет, любимые персонажи**
- **Слегка похорошевшая графика**
- **Динамичный, разнообразный игровой процесс**
- **Великолепная физика**
- **Пополнившийся зоопарк**
- **Завидная реиграбельность**
- **Сочные, драйвовые саундтрэки**

ГАДОСТИ

- **По-прежнему тупой вражеский ИИ**
- **Слабые задачки**
- **Скучная битва со страйдерами**
- **Скоротечность**

ОЦЕНКА

8.5

ВЫВОД

Явился Episode Two, действительно, в обновленной, более роскошной одежонке. Но со старыми замашками. От предоставляемого разнообразия может вскружиться голова, что станет причиной второго, третьего и далее перепрохождения. Закроем глаза на традиционные недочеты — у кого их нет? По большому счету, они мелочны в сравнении с достоинствами, не страшнее, чем комары на пикнике. И то, что канат перетянут в сторону сюжета, совершенно не приглушает восторга и неповторимого удовольствия, которое могут нам подарить только очень хорошие игры



"Ну же, Гордон, поехали"



Город-17. Точнее, то, что от него осталось.

ОБЗОР

Portal

Portal — отличный пример того, как оригинальный indie-проект стал коммерческим и заранее успешным. В 2005-ом году усилиями группы разработчиков-любителей из Nuclear Monkey Software на свет появилась занятная логическая аркада под названием Narbacular Drop. Молодых людей заметила именитая "мама Half-Life" Valve — и римейк Narbacular Drop, обретший название Portal, появился в звездном составе одного из самых амбициозных продуктов этого года — The Orange Box.

Жанр: *логическая аркада с видом от первого лица*
Разработчик: *Valve*
Издатель: *Electronic Arts*
Издатель в СНГ / локализатор: *"Бука"*
Статус локализованной версии: *в продаже с 10.10.07г.*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD (в рамках The Orange Box или в отдельной jewel-упаковке)*
Похожие игры: *Narbacular Drop*
Минимальные системные требования: *Windows 2000/XP/Vista, процессор с частотой 1,7 ГГц, 512 Мб ОЗУ, видеокарта с поддержкой DirectX 8, DVD-привод*
Рекомендуемые системные требования: *Windows 2000/XP/Vista, процессор с частотой 3,0 ГГц, 1 Гб ОЗУ, видеокарта с поддержкой DirectX 9, DVD-привод*



Почти окно почти в Европу

The cake is a lie ©

Portal начинается с того, как мы — в роли безымянной девушки в оранжевом костюме и со странными штуковинами (прямо как у Илая Вэнса!) на ногах — просыпаемся в светлом помещении со стеклянными стенами. Вскоре выясняется, что нашим временным домом стали лаборатории исследовательской компании Aperture Science — непримиримого конкурента небезызвестной Black Mesa, — которая занимается разработками портальных технологий. Буквально сразу же над нами самовольно берет шефство обладающий женским голосом жутко саркастичный и очень остроумный искусственный интеллект по имени GLaDOS — наш единственный на протяжении всей игры мыслящий спутник, соблазняющий главную героиню приватной вечеринкой и свежим тортом. А чуть позже нам вручат первое и последнее в Portal "оружие" — портальную пушку, о которой мы поговорим чуть позже.

Сюжета в полном смысле этого слова в игре нет, но знатоки вселенной Half-Life, особенно прошедшие перед знакомством с нашим "пациентом" долгожданную Half-Life 2: Episode Two, быстро смекнут, что события Portal неразрывно связаны с похождениями доктора Фримена. Не сочтите за спойлер, но я готов поставить "гравиган" против водяного пистолета, что портальная пушка станет одной из достопримечательностей Half-Life 2: Episode Three. Событийный голод в Portal, кстати, утоляется за счет множества "пасхальных яиц" и просто огромного количества безумно смешных хохм, щедро отпускаемых GLaDOS. Юмор в игре — отменного качества!

But there's no sense crying Over every mistake ©

Игровой процесс в Portal прост, как и все гениальное (ни в коем случае не сравнивать с пареной репой!). Нам предстоит пройти 19 уровней, каждый из которых — трехмерная логическая задача. Только две вещи могут помочь нам выбраться из Aperture Laboratories живыми и невредимыми: портальная пушка и собственные мозги. Откровенно говоря, уровни в игре не такие сложные, как хотелось бы. Разве что под занавес действа нам нужно будет порой очень серьезно все обдумывать и рассчитывать — и даже включать банальную реакцию. После полного прохождения основной части Portal и наслаждения отличными титрами нам предложат побродить по немного измененным по сравнению со стандартными локациям (набор Advanced Maps), а также опробовать мод Challenge ("Вызов"). Последний отличается от обычной игры тем, что в нем требуется пройти определенный уровень или за ограниченное время, или как можно меньше работая ногами, или сделав минимальное количество выстрелов из портальной пушки. Вот в Challenge и придется по-настоящему задействовать "серое вещество".



Is the cake a lie?..



Подопытный кролик, рвущийся на свободу



"Грузовой куб не может угрожать перерезать вам горло"



Мемуары о грузовом кубе

Стреляет наш агрегат, собственно, порталами двух цветов — синего и оранжевого, — каждый из которых является точкой как входа, так и выхода. Поначалу нам будет позволено самостоятельно определять месторасположение лишь первой "дырки" пространственного коридора, но ближе к середине проекта обладатель чудо-пушки сможет распоряжаться "червоточинами" обоих цветов. Открывать порталы, кстати, будет можно далеко не на любой поверхности. Еще очень важной особенностью игровой механики является то, что кинетическая энергия при использовании "червоточин" сохраняется: с какой скоростью вы войдете, к примеру, в синий овал, с такой же выйдете (или вылетите) из оранжевого.

Набор препятствий невелик. Нам нужно будет или взять на первый взгляд непреодолимые расстояние и высоту, или избавиться от смертоносных пулеметных (как вариант — ракетных) турелей, или направить энергетический шар в нужном направлении, или... А, впрочем, сами все увидите.

Хоть, как уже было замечено, геймплей в Portal незатейлив, игра вполне способна увлечь и затянуть не хуже, чем, например, Half-Life 2: Episode Two. По крайней мере, первый проект смотрится гораздо свежее второго.

This was a triumph ©

О технической стороне проекта сказать-то, наверное, почти нечего: все держится практически на том же уровне, что и последняя глава Half-Life 2. Source, все дела... Дизайн локаций выполнен в строгом, но привлекательном стиле. Саундтрек, фоновый эмбиент и звук хороши. Все знакомо, все узнаваемо...

Что же вышло из Portal? Во-первых, замечательная, пускай и слишком простая, головоломка. Во-вторых, просто увлекательная и наполненная хорошим юмором игра. В-третьих, проект подарил нам портальную пушку, которую запросто можно назвать, пожалуй, самым интересным изобретением в шутерах со времен "гравигана". В-четвертых, Portal — самая оригинальная игра 2007-го года. По крайней мере, до выхода "Тургора" от Ice-Pick Lodge.

P.S. Народные умельцы уже нашли способ внедрить последние портальные технологии от Aperture Science в линейку Half-Life 2 — смотрится презабавно плюс открывает перед игроком новые возможности. За подробностями (правда, только на английском языке) следует пройти сюда: http://www.primotechnology.com/2007/10/17/half-life-2-portal/.

Павел "barney" Брель



Начало пути



Портальная пушка во всей своей красе



Все не так сложно, как может показаться





Маленькая "пасхалка": Nice little jellyfish

РАДОСТИ

Портальная пушка — новое слово в игровых технологиях
Связь со вселенной Half-Life и откровенные намеки на дальнейшее развитие идеи
Превосходный юмор

ГАДОСТИ

Невысокая сложность
Совсем небольшое количество уровней

ОЦЕНКА

9.0

ВЫВОД

Будем краткими. Portal — просто увлекательная игра, сумевшая остаться свежей в этом черством мире. Ребятам из Valve — бесспорный "зачет", а Эллен МакЛейн (Ellen McLain) — низкий поклон за озвучивание GLaDOS и исполнение финальной песни

ОБЗОР

7,62 mm

Бригада наемников в зеленых бронежилетах охотится на русского преступника в латиноамериканской тоталитарной стране. По ходу дела бравые ребята пугают стрельбой туристов, связываются с подпольем, наркомафией — одним словом, всячески притягивают внимание полиции и журналистов. Эту картину классического боевика игроделы из Алейрон воплотили в своем новом проекте, который называется "7,62 мм".

Жанр: *тактика с элементами RPG*
Разработчик: *Алейрон*
Издатель: *1 С*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *Бригада Е5: Новый альянс, Jagged Alliance 2*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium 4 2.0 ГГц или аналогичный, 512 Мб оперативной памяти, видеокарта уровня GeForce 5200 или Radeon 9600, 4,2 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *Intel Pentium 4 2.6 ГГц или аналогичный, 1024 Мб оперативной памяти, видеокарта уровня GeForce 6600 или Radeon X800, 4,2 Гб свободного места на жестком диске*

Бригада Е5 и большая политика

Пункт назначения — Альгейра, северный сосед Палинеро, знакомой нам по "Бригаде Е5: Новый альянс". Туда отправляется один из восьми наемников, выбранный игроком в качестве alter ego. Преступника, которого нам нужно найти, зовут Ипполит Факиров, и в Альгейре он оказался не случайно: страна погрязла во внутренних конфликтах и стала идеальным убежищем для подонков всех мастей. Чем искать иголку в стоге сена, быстрее и проще навести порядок в Альгейре, надеясь, что Факиров от нас не убежит. Тут есть три пути. Можно присоединиться к военному режиму Альваро Дефенсы и разобраться со всеми недовольными. Другой способ — вступить в ряды оппозиционеров-партизан, возглавляемых Таней Торменс, и свергнуть военную хунту. Но интереснее всего расправиться с обеими группировками и объявить себя новым правителем Альгейры. Неплохо для наемника, правда?

Разработчики позаботились, чтобы путь к власти не оказался для игрока слишком трудным. Половина NPC наслышана про наши подвиги в Палинеро и не прочь использовать игрока в своих целях. Другой половине, наоборот, нужен не примелькавшийся человек, чтобы куда-нибудь проникнуть, что-нибудь узнать или провести небольшую диверсию. Задания очень простые: NPC, дающий квест, подробно объяснит, с чего начать, с кем поговорить, кого убить. Не скажет квестодатель — спросим у прохожего. По первому слову игрока любой обыватель поведает, где прячется главарь бандитов, у кого купить взрывчатку да еще добавит парочку военных тайн. Не помог прохожий — сгодится любой NPC, умеющий разговаривать. Например, хотим убрать индейца и организовать все под самоубийство. Идем прямо к нему и просим одолжить пистолет буквально на пару минут. Выстрел в упор — и можно возвращаться к заказчику. Что еще удивительнее, большинство заданий вообще не подразумевают какой-либо драки: пришил, поговорил, ушел. Не верите? А я за месяц игрового времени выстрелил всего 4 раза, при этом выполнив 15 квестов.

Есть, правда, одна проблема для путешественников в виде случайно встречающихся групп бандитов. Нападают они обычно сразу впятером, стреляют метко, а каждая схваченная пуля — это либо шок, либо потеря сознания, либо кровотечение, которое остановить очень трудно. Хочется повоевать — нанимаем за скромную плату поддержку в виде безработных искателей приключений. Местные наемники жутко ленивые. Хоть ядерная война начнись, они так и будут сидеть в баре, и даже на предложение игрока они соглашаются не сразу, а только когда мы достигнем определенной известности. Не хотите драться — не надо. Брифинги при загрузке напрасно пугают: из любой локации найдется неохраняемый выход. Добегаем, ждем 7 секунд и уходим на все четыре стороны.

Через некоторое время может сложиться мнение, что пора менять бронежилет на костюм дипломата. Не стоит так думать, настоящая война еще впереди.

Война, которая впереди

Рано или поздно нам дают боевое задание, да такое масштабное, что стычки с бандитами кажутся тренировкой. Собственно, тренировками они и были: навыки стрельбы повышаются только при использовании оружия. Поэтому не вредно лишний раз прогуляться по карте и прокачать своего персонажа. И вот он, экзамен: полсотни врагов за раз, а на союзников, даже если они и есть, как всегда, надежды мало. Хорошее испытание боевого мастерства и качества экипировки своей бригады. Из такой ситуации выезжаем на честности разработчиков: враги такие же уязвимые, как и наш герой. То есть бросили гранату в толпу — дюжина врагов мертва или без сознания. Подрывать машины и ломать укрепления — тоже очень эффективная тактика. Еще врагов можно запугивать, бросая не взведенную гранату или обстреливая определенный сектор пулеметной очередью. В игре "7,62 мм" смоделированы все мыслимые тактические тонкости боя: стрельба по отдельным частям тела, загрязнение и перегрев оружия, привыкание бойца к оружию и так далее. Возможности управления тоже поражают. Например, можно подобрать брошенную в вас гранату и бросить во врага (хотя успеть очень трудно). Очевидно, что разработчики больше всего сил потратили на то, чтобы сделать бои как можно интереснее. Об этом же говорит и широкий арсенал вооружения: около 200 видов, причем встречается как современное оружие, так и музейные экспонаты времен Второй мировой.





Не считая некоторых неточностей в характеристиках оружия, у боевой системы есть два недостатка. Первый — это недоработанная разрушаемость объектов. Взрыв может подбросить в воздух машину, но не способен разбить стекло в окне. На многих постройках даже гранатомет не способен оставить царапины. Положено входить в домик через дверь — значит, входи через дверь. И ноги вытереть не забудь, будь ты хоть трижды террористом. Точно так же с входом в локацию: войти разрешают только через определенные точки (обычно около трех). Регулярным минированием этих точек можно остановить хоть группу армий "Центр", хоть войско царя Ксеркса, и уж тем более полсотни боевиков. Ничего не поделаешь, возможности движка ограничены. Второй недочет: нехватка тяжелого вооружения. В начале игры трудно найти что-нибудь мощнее охотничьего ружья, пулемет придется искать целый месяц, а заряды для гранатомета до конца игры будут оставаться величайшей редкостью. Поэтому тяжелое оружие — не лучшая специальность для главного персонажа: пол-игры придется избегать битв или полагаться на наемников.

Игра "7,62 мм" использует систему SPM ("режим умной паузы"), известную некоторым по "Бригаде Е5". Если в двух словах, то суть ее такова: отдаем приказы, отключаем паузу и ждем, пока команды не будут выполнены или не произойдет важного события (начиная от подозрительного звука и заканчивая смертью члена бригады). После этого автоматически включается пауза и мы можем отменить некоторые приказы и отдать новые. Некоторые действия отменить нельзя (стрельба по врагу, минирование, перезарядка оружия и т.д.), причем непрерываемых команд заметно больше (список есть в мануале).





От войны к миру

Мир свободный, живой и пустой.

Свободный потому, что с первой минуты игры можно путешествовать куда угодно по глобальной карте, помогая одним персонажам и мешая другим. Даже если перессориться со всеми ключевыми NPC, это не помешает пройти игру. Поэтому "7,62 мм" дает немалый простор для экспериментов и реиграбельности.

Живость миру придает стратегический режим. Бригада наемников годится для диверсий, но захватить город вшестером нелегко. Еще труднее его удержать: правительство, партизаны и мафия не сидят на месте. Их отряды двигаются по карте и стараются отобрать кусок территории друг у друга или у игрока. Чтобы удержать город, назначаем мэра, который на наши деньги наймет ополчение из местных жителей. Ополчение будет следить за порядком, охранять город, а со временем по вашему приказу может отправиться на захват других городов. Таким образом, поверх костюма дипломата и бронежилета можно пришить еще и генеральские погоны.

Почему же мир пустой? Достаточно пройтись по нескольким городам, и станет заметно: в них нет ничего лишнего. Дневник не завален побочными заданиями, торговца оружием нужно искать днем с огнем, большинство NPC отвечает на вопросы одной-двумя стандартными фразами. Пустые комнаты, заколоченные двери... Прогулки по новому городу не доставляют никакого эстетического удовольствия. Дизайнеры пользовались правилом "ничего лишнего", экономили время на мелочах.

Такое же чувство вызывает и графика: полигонов в моделях хватает, ландшафт правдоподобный, погодные эффекты сделаны на десятку. Но вот творческого подхода не видно: если город — то одна-две улицы и стройный ряд домов по бокам. Лес — это просто много деревьев, ущелье — это желтые текстуры и разбросанные камни. При поверхностном взгляде все реалистично и красиво, но глазу остановиться не на чем.

Хоть мир игры и кажется пустым, бездушной игру назвать нельзя. Главным образом благодаря длинным и интересным историям, которые сопровождают каждое задание. Особо важные для сюжета персонажи имеют необычную биографию, которую тоже стоит почитать. Еще интересней слушать местное радио, красочно рассказывающее о последствиях выполненной нами миссии. Два канала, правительственный и революционный, тягаются друг с другом в красноречии, умении исказить истину, а порой даже подкидывают хитрую дезинформацию. Слушать про свои подвиги не просто весело, чувствуется реакция мира на действия игрока. Единственное, чего не хватает диалогам и радио — это озвучки. В мирное время тишину нарушает только одна бессменная мелодия, которая рано или поздно приедается.

Пустой мир, отсутствие озвучки — это симптомы одной болезни, называемой "недоделанность". Недоработки даже не нужно искать: они сами постоянно лезут в глаза, в разной степени мешая нормально играть. Регулярные вылеты, невидимые препятствия, диалоги с NPC сквозь стену и много чего еще. Перечислять бессмысленно — от этого багов меньше не станет. Релиз стоило бы задержать на полгода, чтобы бета-тестеры и дизайнеры могли нормально закончить свою работу. А так у пользователей остается один выход: ждать и качать патчи.

Anuriel



РАДОСТИ

Три варианта развития сюжета
Продуманная боевая система
Широкий выбор оружия и амуниции
Свобода действий и реиграбельность

ГАДОСТИ

Квесты простые и в большинстве своем почтовые
Изрядное количество багов

ОЦЕНКА

7.5

ВЫВОД

"7,62 мм" балансирует между ролевой игрой, тактикой, стратегией и экономическим планированием. Одни стороны геймплея удались лучше, другие еще требуют доработки. Однако в целом игра оригинальная и увлекательная. Она могла бы получить более высокую оценку, если бы в ней не ощущалась некоторая сырость и незавершенность

КИНО

Зодиак

Название в оригинале: *Zodiac*
Жанр: *Психологический детектив*
Режиссер: *Дэвид Финчер*
В ролях: *Джейк Джилленхол, Марк Руффало, Энтони Эдвардс, Роберт Дауни младший*
Продолжительность: *158 минут*

Перед тем, как я убью вас, я выброшу вашего ребенка в окно.
Зодиак



За окном тихий летний вечер. На загородной автостоянке в салоне единственного автомобиля мило воркует сладкая парочка. Несмелые взгляды, неловкие прикосновения. Планы на ближайшую ночь? Только любовь. В лобовом стекле отражаются россыпи фейерверков — яркие приветы из детства. Девушка проводит ладонью по его затылку, теребя пальцами короткие волосы. В ее взгляде читается настойчивость, смешанная с нетерпением. Когда же ты меня поцелуешь, дурачок? Неожиданно сзади останавливается машина. Резко хлопает дверца и из кабины авто выходит грузный мужчина. Уверенными шагами незнакомец направляется в их сторону. В его руках фонарик, и ослепительный свет бьет через заднее стекло в глаза молодых людей. Парень поворачивается к девушке и шепчет: "Спрячь бумажник, детка". Незнакомец останавливается напротив передней дверцы. Его лицо не попадает в форточный проем. Зато пистолет с глушителем виден идеально...

Возвращения на большие экраны мастера психологического триллера Дэвида Финчера ждали многие. Кто бы что ни говорил, но ни один современный режиссер не умеет так снимать кино. Донести до самого обычного зрителя основную идею, не размениваясь на высокопарные метафоры и прочие словоблудия — настоящий дар. Его киноленты доступны и понятны. Его герои похожи на живых людей, а не на вымученный вымысел горе-сценаристов. Его миры отталкивают и затягивают в свои сети одновременно.

В основе сюжета "Зодиака" лежит реальная история о серийном душегубе. С 1969 года по Калифорнии прокатилась оглушительная волна убийств — от парочек влюбленных в уединенных местах до офицера полиции и водителя такси. Из большинства аналогичных расследований дело Зодиака выделялось странной тягой маньяка к публичной огласке. Он присылал глумливые письма в издательства с требованиями напечатать прилагающуюся "шифровку о нем" на передовице газеты. Участвовал в ток-шоу, громко жалуясь в телефонную трубку на головные боли. Был заклеймен в прессе латентным гомосексуалистом (венец популярности). В общем, стал на время для Америки эдаким скандальным идолом, любая информация о котором вызывала у читателей ажиотаж.

Первое, на что стоит обратить внимание, "Зодиак", вопреки ожиданиям, вовсе НЕ ТРИЛЛЕР. После провала "Комнаты страха", Финчер отбросил в сторону "саспенс" и попробовал снять кино в другом стиле. Мрачные тона ночного города сменились тусклым дневным светом. Импульсивные образы героев уступили место обычным людям, с которыми вы можете запросто столкнуться на улице или в метро. Забыта и присущая предыдущим лентам динамика: теперь действо безмятежно, как море в штиль.

"Зодиак" настолько спокойное и размеренное кино, что ты невольно расслабляешься и начинаешь клевать носом. Бесконечные диалоги, потоки информации и детали расследования — типичный детектив крутит свою шарманку мерно и не спеша. Кажется, ничто не предвещает беды. Кажется до тех пор, пока не происходит очередное убийство: бессмысленное, подлое, жестокое. Мотивация сумасбродного душегуба повергает в ужас своей простотой: "Я убиваю потому, что мне это нравится". Нравится. И все. Никакой цели, никакого благородного подтекста. Лишь животный страх, который медленно парализует зрителя.

Но больше всего пугает другое — отношение людей к Зодиаку. Если для полиции гонка за негодяем — дело чести, то для рядового обывателя, склонного к математическому мышлению, — всего лишь ребус, который навязчиво застрял в голове. Финчер искусно показывает злобу и равнодушие общества. Смерть нескольких человек совсем не трагедия, а отличный повод внести надоевшего соседа в список главных подозреваемых или снять ленту "по мотивам". Для одних поиск психопата становится смыслом жизни, для других — ее оправданием.

Легкое разочарование после просмотра картины неизбежно. Для создателя "Семи" и "Бойцовского клуба", "Зодиак" — фильм более чем спокойный. Неспешное развитие событий обескураживает. Актеры, если не брать в расчет Роберта Дауни младшего, на мой взгляд, недоигрывают. К тому же, кино получилось слишком затянутым. Посему преодолеть двух с половиной часовой марафон за один присест довольно сложно. Но это если сильно придираться.

А если начистоту: мне понравилось. Финчер очень тонко воздействует на публику. Прокладывая невидимые мостики к нашему подсознанию, режиссер, не давая ни одного ответа, задает главный вопрос: "Почему человека тянет к смерти?". Действительно, почему?

Владимир Новэ aka _LAMEЯ_
nove@gmail.ru

Вторжение

Название в оригинале: *The Invasion*
Жанр: триллер
Режиссер: *Оливер Хиршбигель, Джеймс МакТиг*
В ролях: *Николь Кидман, Дэниел Крейг, Джереми Нортэм, Джексон Бонд, Джеффри Райт, Вероника Картрайт, Джозеф Соммер, Селиа Вестон, Роджер Рис, Эрик Бенджамин и др.*
Продолжительность: *1 час 30 минут*



Особенность некоторых режиссеров состоит в том, что — не без помощи десятка профессионалов — в итоге сделав картину в техническом плане качественной и симпатичной, они умудряются полностью провалить остальное. Получается как с декоративной вазой: снаружи радует, а внутри — пустота. Тандем Хиршбигеля и МакТига слепил из The Invasion бестолковую раскрашенную вазу без какого-либо наполнения. Надо отметить, что МакТиг, некогда снявший V for Vendetta, числился вторым режиссером, приглашенным, без сомнения, дабы привести в божеский вид то, что наснимал немец Оливер.

И посоветуем же Хиршбигелю и разным "знатокам" кинематографа не сваливать неудачу на то, что это третий по счету римейк "Вторжения Похитителей Тел" 1956 года выпуска, и на то, что рядовому зрителю опротивели триллеры об инопланетных захватчиках. Не может, как ни крути, бездушность привлечь внимание, а уж тем более окупить безвозвратно потерянные 80 миллионов бюджета! Из коих лишь четверть вернулась кинокомпаниям.

Очевидно, инвесторы понадеялись на громкие имена задействованных в проекте лицедеев. Оливер не долго думал — и тоже понадеялся на Кидман и Крейга. Вот и тяните на себе фильм, сказал им, а мы пока с клипмейкерами смастерим интригующий тизер. Право, не ожидалось, что единственный трейлер оставит больше приятных впечатлений, чем сама картина.

Не зная суть оригинала, и не подумаешь, что смотришь поучительную историю о заполонивших мир равнодушных людях, просто замаскированную под научную фантастику. Все, что было свойственно первому "Вторжению", испарилось, и на мораль намекают только пара фраз на последних минутах. Даже римейк 1978-ого с Джеффом Голдблюмом ("Муха", "Парк Юрского периода") вызывал больше эмоций. Зато ничто не помешало сценаристам приплести сюда Ирак и Ко.

Авторы стремятся усыпить нас. При должном профессиональном подходе "Вторжение" могло вырасти в многоплановый напряженный триллер без массовых отрыжек в кадре. Но что поделаешь, коль киношники предпочли огромнейший простор для саспенса превратить в Долину Сна. Изредка темп повествования учащается (чтобы спустя минут десять потухнуть) — это МакТиг, долгое время находившийся под крылом братьев Вачовски, экспериментирует.

Но, возможно, произошло дикое непонимание, и таков скрытый замысел? Чтобы поработить нашу планету инопланетной заразе требовалось лишь дождаться, пока каждый человек отдастся сну. А хитрый Оливер вместо того, чтобы создавать напряженность, время от времени разбавляя действие экшеном, неохотно тянет свою лямку. Может, он от нас того и хочет, может, он один из Них?..

Берлинский Gosha

Поворот не туда 2

Название в оригинале: *Wrong Turn 2*
Жанр: *ужасы, триллер*
Режиссер: *Джо Линч*
В ролях: *Генри Роллинз, Даниелла Алонсо и другие, Тексас Бэттл, Эрика Лирсен*
Длительность: *93 мин*

Сиквелл популярного некогда кровавого ужастика "Поворот не туда" с первым фильмом объединяет только название да тематика. Поэтому даже если вы не смотрели первую часть, смело располагайтесь перед экраном.

Местная телекомпания снимает реалити-шоу наподобие "Последнего героя". Как и полагается, для съемок выбрано самое глухое и отдаленное место штата, где никто не помешает участникам передачи выживать в экстремальных условиях. Вскоре условия становятся на порядок экстремальнее, поскольку в игру неожиданно вступает семейство мутантов-людоедов, которые не прочь поживиться не только участниками шоу, но и съемочной группой.

Далее все происходит по строгим правилам "хоррор-триллера": персонажей режут, колют, шинкуют, разрывают, перекручивают в гигантских мясорубках и расчленяют множеством других мыслимых и немыслимых способов. Тут авторы фильма постарались, постоянно изобретая новые изощренные способы насилия над ближним. Поэтому детей и впечатлительных особ во время просмотра стоит убрать подальше от экрана. По количеству крови, "мяса" и "экшена" второй фильм значительно превосходит первый.

Из позитивных моментов можно выделить прекрасный (или лучше сказать — ужасный) качественно выполненный грим, захватывающую атмосферу напряжения, таинственности и страха, грамотно подобранную музыку. К негативным же стоит отнести "троечную" актерскую работу и такую же операторскую да слабенький сюжетец — здесь сиквел уступает своему предшественнику, несколько незамысловатых сюжетных линий в прямом смысле обрываются в пасти кровожадных уродов так быстро, что посочувствовать героям просто некогда.

В целом картина понравится ценителям ужастиков, в которых наличие таких мелочей, как сюжет, вовсе не обязательно, если имеется сколько угодно кровавой "мясорубки" и человекоподобных страшилищ.

Евгения <Reddy> Вирмилина



Хэллоуин 2007

Название в оригинале: *Halloween*
Жанр: *слэшер*
Режиссер: *Роб Зомби*
В ролях: *Малькольм Макдауэлл, Брэд Дуриф, Тайлер Мэйн*
Продолжительность: *109 минут*

"Раз-два, Майки идет, три-четыре, нож достает..." — вот так, слегка перефразировав любимую считалочку Фредди Крюгера, можно прокомментировать возвращение верзилы Майерса на киноэкраны. Тех, кто понятия не имеет о том, кто же такой Майкл Майерс и чем он любит заниматься на Хэллоуин, сразу же отсылаем к оригинальному фильму 1978-го года и семи его сиквелам, красноречиво свидетельствующим о популярности данной серии. Впрочем, для знакомства с новой картиной знать предысторию вовсе не обязательно, потому как "Хэллоуин 2007" начинает рассказ о Майерсе с чистого листа.

Логику режиссера вполне можно понять: сиквелов к "Хэллоуину" и так снято предостаточно, наверное, потому Роб, который Зомби, взялся ваять римейк самого первого фильма серии. Согласно замыслу создателей ленты, новая картина должна была ближе познакомить нас с жизнью Майкла Майерса, и даже, возможно, немного очеловечить безжалостного маньяка, показав, как "бедняга" докатился до жизни такой.

И Зомби постарался. Нет, не так — Зомби перестарался. Перестарался настолько, что почти укокошил в своей картине атмосферу слэшера, свойственную первым "Хэллоуинам". Сначала добрых полфильма нам приходится наблюдать за процессом взросления будущей "грозы тинейджеров". Неблагополучная семья, постоянные издевки одноклассников, затем резня и, наконец, психушка — и что? Может быть, я должен теперь пожалеть этого мясника в маске? Мол, "не мы такие, жизнь такая", и сам Майки не так уж и виноват, виновато общество, которое сделало его убийцей? Не знаю, чего там добивался Зомби, показывая мне историю жизни Майерса, однако ни капли сочувствия к этому маньяку я не испытываю.

Ближе к середине картины, наконец-то, начинается какое-то вялое подобие слэшера. И вновь возникают вопросы к режиссеру: где традиционная игра в кошки-мышки между маньяком и его жертвами, где главная героиня, которая проходит через семь кругов ада, становясь сильнее, смелее и умнее? Большую часть экранного времени мы снова любуемся на бесстрастные маски Майерса. А главная героиня выглядит лишь бледной копией того образа, который почти тридцать лет назад блистательно воплотила на экране Джейми Ли Кертис. И ни интересного сюжета, ни сильных, запоминающихся персонажей, ни, тем более, "фирменной" хэллоуинской атмосферы... Кровь ради крови, резня ради резни — ничего больше.

AlexS



КИНО

Внутренняя империя

Название в оригинале: *Inland Empire*
Жанр: *Кино ни для кого*
Режиссер: *Дэвид Линч*
В ролях: *Джереми Айронс, Лора Дерн, Гарри Дин Стэнтон, Джастин Терру*
Продолжительность: *173 минуты*

Удивить современных киноманов — непростая задача. Любители ванильного попкорна и вытягивания ног под соседское кресло, несмотря на свой, в общем-то, безобидный вид, обладают самым ценным оружием — информацией. Пересмотрев не один десяток психологических триллеров и прочих слюнявых мелодрам, они уже по одной фразе, которая "где-то была", могут с точностью до сотых предсказать дальнейший ход событий. Однако там, где многочисленные поделки Голливуда бредут по истоптанной штампами и клише тропинке, всегда находятся люди, предпочитающие плыть против течения. Новая работа маэстро Дэвида Линча — это не просто плевок в сторону дешевых банальных историй. Это самый настоящий вызов золотому поколению всезнаек.

Да и что, в принципе, можно ожидать от человека, который в детстве собирал композиции из дохлых мух, а в юности захаживал в морг, чтобы понаблюдать за работой местных патологоанатомов? Автор омерзительной "Головы-Ластик", нетленного "Твин-Писка" и запутанного, словно клубок ниток, "Малхолланд Драйва" давно выдумал свой собственный, уникальный жанр. Погружаясь в вымышленные миры Дэвида Линча, зритель сталкивался с тем, отчего он пытался убежать или, по крайней мере, отгородиться всю свою сознательную жизнь: насилие, извращение, жестокость, врожденное уродство, страхи измены и боли. Тонкая грань между реальностью и кошмарным сном всегда таяла, показывая скрытую сущность слабого общества.

Если сравнивать "Внутреннюю империю" с предыдущими произведениями американского режиссера, то можно отыскать ряд поразительных сходств. Линч без особых церемоний цитирует почти все свои киноленты. Превращая, тем самым, "Империю" в эдакий вечер-бенефис для близких друзей, где шестидесятилетний юбиляр показывает наиболее удачные наработки, сколоченные за долгие годы творчества. Неизменно красные шторы, никому непонятные фразы, игра со светом и цветом, царственные сосны и прочие шоссе в никуда — список самоповторов можно продолжать еще очень долго. Но заметить их невооруженным взором не так легко.



А все потому, что фильм снят полностью при помощи цифровых видеокамер, лишая кинокартину привычного для публики голливудского лоска. Если бы не несколько поистине виртуозных фрагментов и шикарного саундтрэка, то ленту можно было бы смело списывать в утиль "почти любительского" — картинка блеклая, камера неуместно дрожит, планы не всегда удачные.

Впрочем, весь этот "непрофессионализм" является лишь одним звеном в длинной цепи, наброшенной на вашу шею. Ощущение дискомфорта и неприязни подкатывает к горлу, будто шальные волны в десятибалльный шторм. Неспешные сюжетные шестеренки с каждой минутой ускоряют свой ход, толкая тебя в царство сна и шизофрении. Ты пытаешься понять происходящее на экране, проанализировать, сложить кусочки мозаики в цельное полотно, но — тщетно. Логика уступает место абсурду. Последовательность — хаосу. Актеры меняют свои роли, как перчатки, за секунду превращаясь из богатой и самодовольной богемы в бедных несостоявшихся горемык. Тот, кто любит — ненавидит. Тот, кто не способен убить — убивает. Реальность и вымысел балансируют на тонком лезвии. "Я не понимаю, какие события были до, а какие после", — испуганно говорит главная героиня. "Ага? А мы вообще ничего не понимаем!", — произносят в унисон обалдевшие зрители.

К сожалению, во всем этом театре парадокса и визуального баловства не нашлось места актерам. "Внутренняя империя" — это, прежде всего, игра в образы. Достаточно закрыть на секунду глаза, чтобы навсегда потерять нить повествования. Порой ловишь себя на нелепой мысли, что это не ты изучаешь фильм, а он тебя.

При желании, "Империю" можно склеить в гениальное произведение, в котором даже самая незначительная деталь будет ключевой.

При желании, "Империю" можно разрушить, небрежно дунув на карточный домик сценария.

Выбор, как всегда, за вами.

Владимир Новэ aka _LAMEЯ_
nove@gmail.ru

Бладрейн 2: Освобождение



Название в оригинале: *BloodRayne II: Deliverance*
Жанр: *"вестерн с вампирами"*
Режиссер: *Уве Болл*
В ролях: *Натасия Мальте, Зак Уорд, Брендан Флетчер*
Продолжительность: *97 минут*

После просмотра каждой новой поделки Уве Болла я неизменно задаю себе один и тот же вопрос: чего ради я продолжаю тратить свое время на фильмы этого деятеля? Ведь давно уже понятно, что герр Болл не в состоянии снять даже что-нибудь мало-мальски пристойное; всех "талантов" этого режиссера хватает лишь на то, чтобы ежегодно заваливать нас горой однотипного мусора (заметьте, даже не треша, потому что треш я люблю, но то, что делает Уве Болл — это именно мусор). И, тем не менее, я, как и сотни других любителей компьютерных игр, все равно с упорством умалишенного продолжаю покупать диски с картинами нашего немецкого друга, втайне надеясь, что, может быть, уж на этот-то раз у него получился стоящий фильм — даже не шедевр, а просто картина, которую не хочется забыть, как страшный сон, после просмотра. Но, увы — надежды не оправдываются, настроение портится, а диски с фильмами летят в корзину для мусора...

"Злой вампир хочет владеть миром, а добрый вампир хочет ему помешать", — так несколько лет назад на страницах нашей газеты автор статьи кратко пересказал сюжет первой "Бладрейн". Знаете, что изменилось с тех пор? Ни-че-го! Абсолютно та же самая история, рассказанная на фоне вестерновских декораций — вот что такое "Бладрейн" за номером 2. В придачу к давно заштампованному самим же Уве сюжету, имеется несколько новеньких "украшений" сомнительной ценности: типично ковбойский саундтрек, множество крупных планов, дивный набор долгих тоскливых разговоров и всего одна (!) полноценная экшен-сцена, которую режиссер прибережет напоследок. Признавайтесь, а вы, небось, думали, что Рейн полфильма будет глотки вампирам резать? Нет, ребята, битвы (пусть и очень корявые) вместе с Кристанной Локен остались в первой серии, а Натасия Мальте, заступившая на должность главной героини, если и дерется/стреляет, то весьма неохотно и с выражением крайнего одолжения на лице...

Диагноз: полное убожество, непонятно для кого сделанное (ни поклонники вестернов, ни, уж тем более, фанаты оригинальной игры не найдут здесь ничего интересного). Те, кто имел несчастье смотреть "Освобождение", в один голос кричат о том, что первая "Бладрейн" (которую в свое время тоже нещадно ругали) была намного лучше. Это действительно так, и я даже боюсь представить тот невероятный кошмар, который ожидает нас в третьей киноверсии приключений неутомимой охотницы на вампиров — а "Бладрейн 3", несомненно, увидит свет, причем Уве уже обмолвился, что действие фильма даже будет разворачиваться во время Второй мировой войны, как в оригинальной игре. Что ж, очередной мусор... или на этот раз все-таки получится что-то, стоящее внимания?:)

AlexS



88 минут

Название в оригинале: *Perfect Stranger*
Жанр: *психологический детектив*
Режиссер: *Джон Эвнет*
В ролях: *Аль Пачино, Уильям Форсайт, Бенджамин МакКензи, Алисия Уитт, Лили Собески и др.*
Продолжительность: *1 час 35 мин.*

Аль Пачино — великий актер, чьи роли в кино следует писать всегда с большой буквы. Своим присутствием он способен украсить любой, даже совсем серенький фильм. Далеко за примерами ходить не нужно, ведь у нас есть недавний психологический детектив "88 минут".

Сюжет не представляет собой ничего особенного. Профессор юридического колледжа сотрудничает с ФБР и предлагает им услуги судебного эксперта. Поворотным моментом в жизни любимчика женщин становится его вердикт, благодаря которому известный маньяк отправляется за решетку, чтобы скоротать там время до смертной казни. Однако преступник заготовил для злополучного эксперта сюрприз — на его телефон приходит сообщение, согласно которому профессор будет убит через 88 минут. Весьма неоригинальный ход со стороны сценариста, не правда ли? Тут же вспоминаются "Скорость", "Беги Лола, беги", "Угнать за 60 секунд"... Чего только не сделаешь, чтобы удержать зрителей у экранов.

К чести Пачино, роль он отрабатывает на все сто. Мастерски флиртует, подозревает даже самых верных ему людей, приходит к любопытным умозаключениям и всегда просчитывает ситуацию на несколько ходов вперед. Однако недоброжелатели оказываются еще сообразительнее — пугают профессора, устраивают мнимые покушения, даже пытаются свести того с ума. При просмотре трудно удержаться от построения собственных гипотез — рушатся они как карточные домики, а ответ суждено узнать лишь в финале. Здесь все по-честному: с того момента, когда Пачино узнает, что ему осталось жить 88 минут, до конца фильма остается именно столько времени.



Другое дело, что сохранить интригу на протяжении этого отрезка времени Джону Эвнету не удается. Причина кроется в крайне невыразительных диалогах, скучных флешбэках и обилии ненужных фактов. Выделить кого-либо из остальных актеров сложно, так как разница между Пачино и второстепенными персонажами достаточно велика. В кадре всегда присутствует человек, которому нужно приложить все усилия для того, чтобы не отправиться на тот свет. Таким образом, фильм превращается в сплошной бенефис и без того знаменитого актера.

Тем не менее, фильм стоит посмотреть. Заметно постаревший внешне, но ни в коем случае не в душе, Аль Пачино в очередной раз показывает мастер-класс. На этот раз в детективе, который без него превратился бы в совсем уж печальное кино.

Антон Борисов

Мистер Простофиля

Название в оригинале: *Mr. Woodcock*
Жанр: *комедия*
Режиссер: *Крейг Джиллеспи*
В ролях: *Билли Боб Торнтон, Шон Уильям Скотт, Сьюзан Сарандон, Эми Поэлер, Итан Сапли и др.*
Продолжительность: *87 мин.*

Есть такие фильмы, которые вроде бы и новые, но уже практически с самого начала появляется стойкое ощущение дежа-вю на пару с непонятно откуда взявшимся предсказанием финала. Причем предсказания эти сбываются в большинстве случаев. "Мистер Простофиля" — как раз из их числа. Незамысловатая, абсолютно не перегруженная смыслом комедия, историю, подобную которой, обыгрывали не раз, и не два, и даже не три. Пусть и видоизмененную, но от этого не менее позитивную и жизнерадостную.

Молодой и успешный писатель Джон Фарли, автор известной книги в духе "сделай себя сам", возвращается в родные пенаты, где обнаруживает горячо любимую матушку вместе с бывшим злыднем-тренером Вудкоком. Зная "истинную" натуру Вудкока, Фарли ставит себе задачу во что бы то ни стало разбить сладкую парочку. При выполнении столь ответственного задания не стоит гнушаться никакими способами. Даже если придется подмочить собственную репутацию.

Чего мы всегда ждем от комедии? Юмора. Тонкого и изящного, черного и искрометного, чтобы смеяться до коликов в животе, а потом со слезами на глазах выползать из кинотеатра и оттопыривать большой палец в знак высшего качества фильма. Но такого, увы, мало. Зато тут есть падения, крики и преисполненные иронией диалоги, которые если не рассмешат, то заставят улыбнуться. Выразительная физиономия Уильяма Скотта вкупе со скромным на эмоции Билли Бобом будут веселить до конца фильма. Что особенно радует, практически отсутствует пошлость. Нашлось место и сексу, но от этого не хочется воротить нос или фыркать с презрительным видом. Хотя после "Американских пирогов" волей-неволей ожидаешь от Скотта чего-нибудь эдакого, выходящего за рамки приличия.

Прекрасно подобран актерский состав — сумели обыграть самые разнообразные образы, начиная с уверенного в себе тренера и заканчивая дурашливым другом Фарли. Толстые и тонкие, высокие и низкие, брюнетки и блондинки — кого здесь только нет. О женской части хочется говорить лишь одними эпитетами. Чего стоит стервозная литературная "агентша" нашего писателя, которая своими эпатажными выходками и безудержной энергией напрочь ломает все стереотипы о блондинках. А мама Фарли представляет собой вообще чуть ли не идеального родителя.

Но не все коту масленица. Как и положено жанру комедий, ближе к концу задается какой-нибудь мало-мальски философский вопрос (именно тогда замечаешь музыку). К сожалению, путь для поиска ответа вышел банальным, чего уже не скажешь о реализации полученных знаний. Финальная сцена фильма обескуражила. Короткая, но яркая и запоминающаяся (как сексапильная подружка Фарли) — такую трудно забыть.

Вышло гармонично и весело, не шедевр, но и не убожество, крепкий середнячок, приятно разнообразящий серый будничный день. Как сказали бы самые продвинутые пользователи интернета — "зачот!".

Bublic

ДЕТСКИЙ УГОЛОК

Гадкий утенок и Я

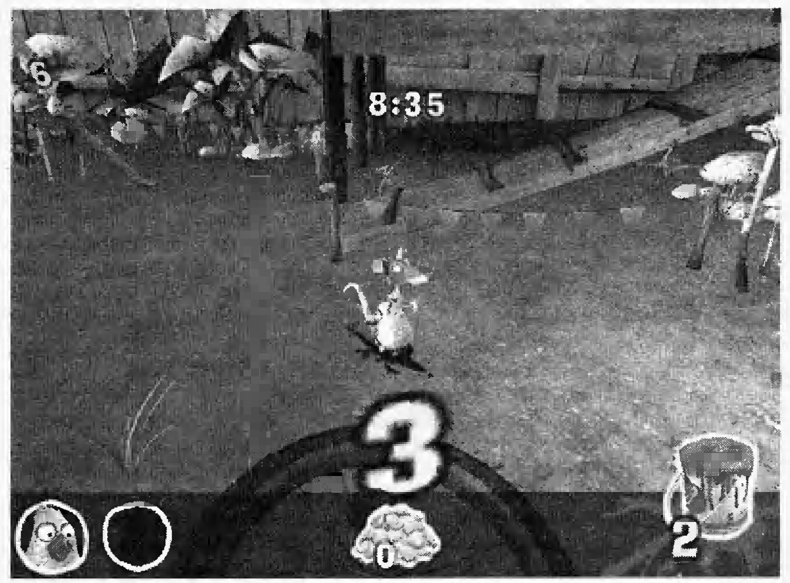
Жанр: *аркада*
Разработчик: *Black Sheep Studio*
Издатель: *GFI / Руссобит-М*
Дата релиза: *14.06.2007*
Количество дисков в оригинальной версии: *1*
Минимальные системные требования: *Windows 2000 SP4/XP SP1; Pentium IV 1 ГГц; 256 Мб оперативной памяти; 300 Мб свободного места на жестком диске; видеокарта уровня GeForce 2; DirectX-совместимая звуковая карта 16 бит; DirectX 9.0c; 32-х скоростное устройство для чтения компакт-дисков; клавиатура; мышь. Не гарантируется работа на ноутбуках.*
Рекомендуемые системные требования: *Windows 2000 SP4 / XP SP2 / VISTA, DirectX 9.0c, Intel Pentium III 1,2 ГГц / аналог от AMD, оперативная память: 512 МБ, свободное место на жестком диске 300 МБ, видеокарта с 34 МБ памяти, совместимая с DirectX 9.0c (GeForce4 MX не поддерживается), звуковая карта, совместимая с DirectX 9.0c, 32-х скоростной CD-ROM*
Рассчитана на возраст: *6-10 лет*

"Давай, давай, это последний!" "О, не-е-е-е-ет! Опять сначала!" На экране монитора развернулось настоящее сражение со скачущими шарами краски, клавиатура плавилась, в воздухе звенело напряжение. Все ясно, компьютер оккупирован надолго — дети засели за "Гадкого утенка".

История про маленькую яйцеобразную птичку теперь существует не только в виде мультфильма, но и в виде компьютерной игры. На этот раз на птичьем дворе, где живет утенок, намечается праздник. Каждый должен принять в его подготовке посильное участие, в том числе и наш герой. Покрасить курятник и школу, накормить гостей и разобраться с воронами-похитителями яиц — далеко не все, что нужно успеть "золушке" в утином облике. Причем все приготовления необходимо делать в определенном порядке, поменять который игроку не под силу. С одной стороны, это довольно быстро утомляет, особенно если не получилось выполнить задание с первого раза. Но с другой — только подстегивает интерес, что же будет следующим? Бег с кисточкой по пересеченной местности? Упражнения в ловкости владения стреляющей трубкой? Или, может быть, видоизмененный аналог тетриса?

Закончив с приготовлениями, переходим к самому интересному — собственно празднику, центральное развлечение которого — гонки на чудесах технической мысли из подручных средств. Те самые чудеса мысли, полет фантазии и верх креатива придется проявить игроку, если он хочет привести Лу к победе. На первый взгляд все довольно просто, однако вскоре становится ясно, что игра далеко не примитивна. Даже опытным игрокам с первого раза пройти любую из мини-игр вряд ли удастся. Хотя бы потому, что в "гадком утенке" нигде и ни разу не дается ни одного пояснения, что же, собственно, утенок должен сделать? Поэтому первые одну-две попытки вы станете выяснять, убегать от "этих штук" или наоборот, собирать их.

Имеется и еще несколько особенностей, которые усложняют игроку жизнь. К таковым относится, например, отсутствие паузы, что вынуждает ребенка безвылазно сидеть за компьютером в течение длительного времени и, учитывая быстрый темп игры, не иметь возможности даже сменить позу. Другая "оригинальная" задумка авторов — невозможность сохранения. Игра продолжается с того места, в котором игрок вышел из нее, но если кто-то еще захочет поиграть сначала, все победы предыдущего геймера будут уничтожены.





Менее проблематичной, но зато очень утомительной особенностью является невозможность "промотать" довольно длинные диалоги перед началом каждой мини-игры.

Управление персонажем, а также переход по опциям осуществляется только при помощи клавиатуры. Какие именно кнопки будут участвовать в управлении, игрок волен выбирать сам, для этого предусмотрен специальный раздел в опциях.

Приятной оказалась возможность переключения сложности прямо в процессе игры, непосредственно перед уровнем, который показался слишком уж "непроходимым".

Из особенностей, которые никак не влияют на игровой процесс, отмечу, что игра довольно капризна в установке, не инсталлируется при подключенном Интернете и требует именно тот DirectX 9.0c, который идет вместе с ней на диске, другие такие же не признает.

Графика вполне соответствует мультфильму, персонажи узнаваемы, место действия прорисовано довольно подробно. Вся игра происходит на одном и том же птичьем дворе, видимом всего из нескольких ракурсов, поэтому детальность прорисовки не "тормозит" игру. Впрочем, качество все же немного прихрамывает. Так, к примеру, глаза персонажей представляют собой пятиугольники, а набор совершаемых движений крайне органичен и вызывает ассоциации с нервным тиком.

Подводя итог, можно сказать, что игра имеет свои положительные и отрицательные стороны.

Динамичная, оригинальная и увлекательная аркада понравится многим. Однако она, в свою очередь, имеет ряд недостатков, которые делают ее всего лишь середнячком в своем классе.

Оценка: 6
Вывод: "Гадкого утенка" можно рекомендовать для отдыха и расслабления после сложного учебного или рабочего дня как детям, так и взрослым, желающим переключиться с расстрела неисчисляемого числа монстров на более невинные и веселые затеи. Если не ожидать от этой игры чего-то особенного, то она покажется вполне симпатичной.

Евгения <Reddy> Вирмилина

Парад зверюшек клуба Шелли

Жанр: *"симс" для детей с элементами аркады*
Разработчик: *Activision*
Издатель: *1С*
Дата релиза: *3 августа 2007 года*
Количество дисков в оригинальной версии: *1*
Системные требования: *Windows 98/2000/ME/XP; Pentium II 266 МГц (Pentium II 300 МГц для запуска игры под управлением Windows XP); ОЗУ 64 Мб (ОЗУ 128 Мб для запуска игры под управлением Windows XP); Windows-совместимая звуковая карта; привод CD-ROM 24x; видеокарта, способная работать в 16-битном режиме при разрешении 640x480 пикселей (рекомендуется 32-битный режим); программа QuickTime 6; 175 Мб свободного места на жестком диске; клавиатура; мышь.*
Рассчитана на возраст: *5-6 лет*

"Он отрезал ей руки и ноги... говорит, теперь это паззл!" — рыдала на моем плече подруга, жалея любимую бумажную куклу, изувеченную братцем-"негодяем". Сегодня она — преуспевающий художник-модельер, а я пишу о новой компьютерной игре, виртуальном продолжении увлечения из детства.

Те, кто когда-то был маленький девочкой, наверняка помнят все эти изрезанные тетрадки, раскрашенные карандашами платья, головы из комиксов на картонных телах и прочие атрибуты увлечения рисованной кукольной модой. "Клуб Шелли" — игра как раз на эту тему. Четверо детей задумали устроить вечеринку с участием любимых мягких игрушек. К такому грандиозному событию следует подобающим образом подготовиться, поэтому, прежде всего, игроку необходимо основательно покопаться в гардеробе компьютерных девочек и мальчика. Подбор каждому нарядного костюма в определенном стиле и дополнение бантиками, сумочками, бусами и прочими безделушками весьма увлекательное занятие. Радует возможность наглядно ознакомиться с гармоничным сочетанием цветов и подбором аксессуаров, что, несомненно, пригодится любой девчонке. Огорчает относительно небольшое количество костюмов, а также тот факт, что даже если одеть персонажа максимально нелепо, он все равно будет доволен. Остается надеяться, что девочки не воспримут всерьез то, что пляжные шлепки и деловой костюм — это действительно "отличное сочетание!"

Украсив как следует действующих лиц, переходим к декорированию площадки для выступления. Тут на выбор предлагаются всевозможные бантики, сердечки, звездочки и прочие штуковины, которые можно разместить вокруг сцены, придав ей наиболее нарядный и праздничный вид. Впрочем, можно и хаотично натыкать чего попало куда угодно — персонажи все равно будут рады.

Кажется, уже все готово, осталось лишь накормить, помыть да причесать игрушки, которые будут участвовать в конкурсе красоты. И не забыть научить их новым трюкам. Для этого имеются небольшие игры-аркады, в которых плюшевым любимцам предстоит ловить рыбок, отбивать мячики и перепрыгивать через препятствия под чутким руководством игрока. Пропущенные барьеры и не пойманные мячи отражаются только на времени прохождения игры, но никак не на выигрыше, поскольку они появляются снова и снова, пока нужное действие не будет выполнено. Вопрос "зачем же стараться?" в который раз повисает в воздухе.

По окончании всех приготовлений усталые, но довольные персонажи и их игрушечные любимцы отправляются на конкурс-смотр, в котором могут заслужить аплодисменты и восторг зрителей. Праздничное зрелище венчает фейерверк и задорная песенка.

У вас сложилось впечатление, что это глупая и ненужная игра? Не торопитесь с выводами! На самом деле она развивает то, чего не разовьет ни одна игра с линейным сюжетом — воображение. Переодевая и причесывая персонажей, младшие школьники наверняка выстроят в голове целую историю с интересным сюжетом об их отношениях, занятиях и характерах.

Графика в игре довольно примитивна, двухмерна и практически отсутствует анимация, но имеется одна приятная особенность. Все наряды и предметы выполнены настолько лаконично, что при желании их можно запросто повторить с помощью карандаша и бумаги. А потом и придумать новые. Ведь яркие красочные картинки привлекают внимание, побуждают комбинировать имеющиеся, а впоследствии и создавать новые детали. Способствует этому и возможность распечатывать понравившиеся варианты одежды и сценической площадки.

Озвучка выполнена в соответствующем игре стиле. Речь персонажей соответствует предполагаемому возрасту игроков, без излишних кривляний и коверканий грамматических конструкций, чем иногда грешат детские игры, особенно переводные. Голоса у виртуальных малышей мало различаются, но некоторая индивидуальность героев все же прослеживается в стиле разговора. Присутствуют в игре весьма правдоподобные шумовые эффекты, например, аплодисменты, однако большинство игровых действий (плеск воды, удары мяча о пол) остается без озвучки. Фоновая мелодия не вызывает негативных эмоций.

Игра наверняка понравится девочкам младшего школьного возраста. Она дает возможность окунуться в мир, где куклы "оживают": разговаривают, волнуются, готовясь к празднику, имеют собственные характеры и вкусы. Она дает прекрасную основу для развития воображения, создания игрового пространства — маленького придуманного мирка для ролевых игр на девичьи темы: мода, красота, общение.





Оценка: 7
Вывод: В целом игру можно оценить положительно как красочную и интересную виртуальную замену куклам. Однако не стоит возлагать на нее надежд в плане развития или обучения: "парад зверюшек" — чистой воды "развлекалка".

Евгения <Reddy> Вирмилина

ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

Mario Party

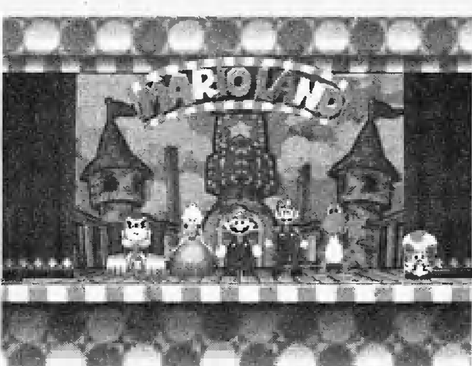
Жанр: *Action, Strategy*
Разработчик: *Hudson*
Издатель: *Nintendo*
Игры серии: N64: *MP (1998), MP2 (1999), MP3 (2000);* ***GameCube:*** *MP4 (2002), MP5 (2003), MP6 (2004), MP7 (2005);* ***Wii:*** *MP8 (2007);* ***GBA:*** *MP-e (2003), MP Advance (2005)*

На дворе — начало девяностых. Только-только рухнул Советский Союз, сборная Бразилии начинает долгий путь за очередным титулом чемпиона мира по футболу, а корпорация Sony не покладая рук работает над полученным от Nintendo заказом на разработку технологии CD-привода для ее новой видеоприставки.

Но все оказывается не так просто, как виделось поначалу. Чего-то там у двух гигантов не срослось, альянса не получилось, и договоренность была расторгнута. А спустя некоторое время Sony вдруг выкатывает на публику то, что мы все сейчас знаем как PlayStation... Результат всем хорошо известен — консоль от Sony покорила мир.

Nintendo же не удалось выкрутиться из сложившейся ситуации совсем без потерь, и их приставка N64, как и предшественник — Super Nintendo, так и вышла в свет с устаревшим носителем информации — картриджем. На протяжении жизни консоли компания не раз пыталась по ходу дела модернизировать свое детище, анонсируя выпуск различных дополнительных аксессуаров, в том числе и внешнего CD привода. Но поезд уже ушел. Вряд ли этот проект можно назвать провальным (так, в США, самом крупном сегменте мирового рынка электронных развлечений, N64 пользовалась достаточно большой популярностью), но за феноменальной PS он угнаться был уже не в силах. Независимые игроразработчики по-быстрому переметнулись на сторону Sony, и ситуацию было уже не исправить.

Настоящей ахиллесовой пятой приставки N64, как уже говорилось, стало отсутствие емкого носителя информации, так что во всем, что касается музыки, видеороликов, качества текстур она заведомо оказалась в проигрыше. Между тем в конструкции N64 применялись решения, которые на время выхода консоли были весьма передовыми. Обладая неплохой вычислительной мощью, она рисовала спецэффекты, недоступные на тот период даже распальцованным пользователям PC с самыми навороченными 3D-ускорителями и видеокартами. Но, пожалуй, главным ее плюсом стала заведомая ориентированность на мультиплеер, причем на самую, наверное, веселую его разновидность. В консоли изначально присутствовало четыре разъема под джойстики. "Ну и что, — скажете вы, — и для той же PS продавался разветвитель, позволяющий подключать дополнительные геймпады." Это, конечно, так, но, во-первых, скупость и природная лень пользователей приставок оставили этот аксессуар невостребованным. А во-вторых, только лишь Nintendo напрягла своих разработчиков и постаралась сама, сделав так, что поддержка до четырех игроков в проектах для N64 не стала лишь красивой фразой на коробке с картриджем, а реально работающей и хорошо оттестированной функцией. Ясно, что она присутствует не в ста процентах игр. Понятно, что немалая часть игрушек, в которых она все-таки есть, не достойны даже упоминания на этих страницах. При этом библиотека приставки вообще не очень-то велика. Но все не так плохо, как может показаться на первый взгляд, и мы в этом сейчас убедимся.



Ба! Знакомые все лица!

...Nintendo, как могла, поддерживала на плаву свое творение. Помощи ждать было неоткуда — из независимых разработчиков однозначно положительно можно оценить разве что лишь усилия RARE — потому компания бросила на разработку игр для N64 свои лучшие кадры, которые засучили рукава, поплевали на натруженные, мозолистые ладони и незамедлительно принялись за дело...

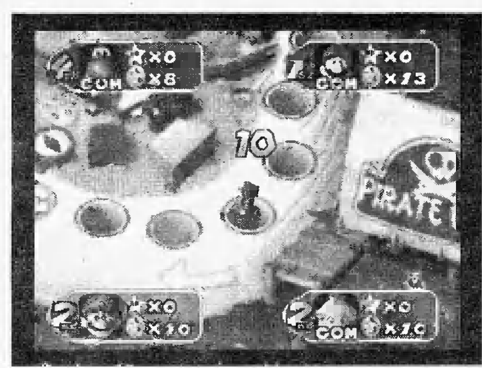
Mario Party 2

На N64 вышло три первых части этого сериала, остальные издавались уже для GameCube. Почему я остановился на второй из них? Да просто потому, что играл я именно в нее. Однако, думаю, почти все сказанное ниже будет справедливо и для первой, и для третьей серии.

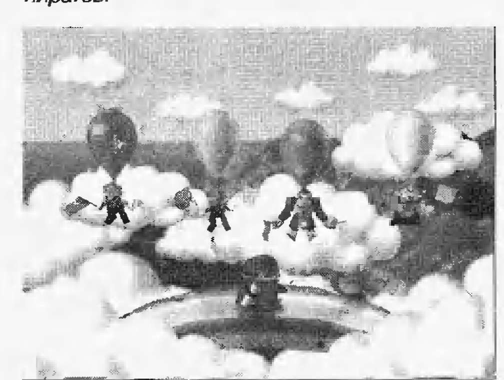
Начнем с названия. Слово Party недвусмысленно намекает на тот факт, что за монитор лучше садиться веселой компанией. Причем игра является мультиплеерной идейно. То есть она создана именно для развлечения с друзьями, хотя в ней и присутствует полноценный однопользовательский режим. Ну, а качество игрушек про Марио всем давно хорошо известно. Некоторые из них стали настоящим культом: Mario Bros. (NES), Mario64 (N64). Уровень же остальных ниже определенной планки никогда не опускался. Причем планка эта подвешена достаточно высоко, независимо от платформы, на которой выходит проект. Nintendo и правда веников не вяжет. Mario Kart, Mario Golf, Paper Mario, Mario Tennis, Mario RPG, Super Mario World и проч. и проч. — живое тому подтверждение. Да, конечно, ни одна из них не претендует на реалистичность, в них не встречаются лужи мяса и кучи крови, там нельзя никому оторвать голову, нельзя встретить на набережной проститутку и разрядить в нее дробовик или прокатиться под визг покрышек на честно лицензированном Porsche, и все равно это очень хорошие игры. Для всех возрастов. Ибо за внешней карикатурностью, яркостью, простотой, непритязательностью и "детскостью" скрывается удивительно точно подогнанный, обильно смазанный и ритмично тикающий механизм игропроцесса, над которым время почти не властно.

Правила Mario Party на первый взгляд могут показаться довольно сложными, но на самом деле они предельно просты. Есть четыре игрока и карта. Присутствие четырех человек, ясное дело, не обязательно — любого из них может заменить компьютер. Цель каждого — по истечении определенного числа ходов добыть как можно больше звезд. Количество ходов задается в настройках перед партией. Звезды покупаются за монеты. Монеты зарабатываются в мини играх. Мини игры — это и есть соль Mario Party, его изюминка. Они интересны, разнообразны и их много. Во второй части — порядка сорока штук. Они также делятся на несколько видов: каждый сам за себя, двое на двое, трое на одного, дуэль (для двух игроков) и несколько других. Управление в них организовано также очень просто. Зачастую — одной, двумя кнопками. Главное здесь — въехать в смысл мини игры, но это в принципе не сложно. Надо быть ну очень "одаренным" человеком, чтобы не понять с одного-двух раз, чего же от тебя хотят.

Играть весело и интересно. Ключевое слово здесь — разнообразие. Присутствуют, в числе прочего, гонки на игрушечных автомобилях, стрельба из лука, заплывы на мини субмаринах, бег наперегонки по подвешенным в облаках платформам, езда на скейтах по особняку с привидениями, дуэли на саблях, перепиливание бревна на скорость и проч. и проч. Смысл некоторых из них довольно сложно выразить в двух словах — это надо просто видеть.



На первой из представленных карт мы играем в пиратов.



Стиль игрушек про Марио узнается с первого взгляда.

Несколько слов о картах. Неправильно думать, что мини игры — это все, что есть у MP в загашнике. На общей карте также случаются события, способные кардинально изменить ход партии. Там можно подняться на определенную сумму денег, хапнуть на халяву звезду или оторвать какой-нибудь особо ценный бонус. Верно также и обратное — случается в мгновение ока потерять все, что нажито непосильным трудом.

Каждая из шести представленных в игре карт строго индивидуальна, причем все они — тематические. Одна представляет собой пиратский остров, другая находится в космосе, третья напомнит вам о вестернах, четвертая исполнена в стиле фильмов об Индиане Джонсе и т.п. Внешний вид — это не все, что отличает одну локацию от другой. Различны также специальные события, которые по истечении определенного периода времени происходят на картах. В конце каждой партии по количеству звезд и монеток определяется победитель и демонстрируется ролик на движке, в котором герой дня каждый раз иначе (зависит от темы карты) расправляется со злодеем Боузером.

Нужно сказать, что фактор случайности оказывает значительное влияние на исход. Конечно, более-менее опытный игрок без особых проблем расправится с новичком, просто победив во всех мини играх и собрав все деньги. Никакие козни судьбы ему, понятно, страшны не будут. Но вот если за монитор садятся люди примерно одного уровня, то результат встречи заранее предсказать практически невозможно. Все партии проходят в острейшей борьбе, и любой ход может все перевернуть с ног на голову. Наверняка такое развитие событий может понравиться далеко не каждому, но, по-моему, в этом смысле здесь все в полном порядке.

Что ж. Провожают по уму, а встречают все-таки по одежке. Нужно сказать, что время безжалостно к играм, выпущенным на заре эпохи 3D. Нам, избалованным новомодными шейдерными эффектами, гладкими моделями, далекими горизонтами и детальными текстурами, сложно отойти от шока, встретившись лицом к лицу с какой-нибудь образиной, впервые увидевшей свет в те далекие времена. Даже крепкие середняки той поры способны вызвать у современного геймера лишь кривую ухмылку. Но что бы там не говорили недоброжелатели, а все-таки есть игры, которые за свои, скажем, полтора десятка лет не постарели ни на йоту. Несмотря на технологическую отсталость графики, они являются полностью самодостаточными, и их вид нисколько не режет глаз. Происходит это, скорее всего, потому, что делали их люди, имеющие желание и возможность работать, а также обладающие ясной головой, хорошим вкусом и прямыми руками.

Графику того же Mario Party 2 ну никак не повернется язык обозвать примитивной, устаревшей, топорной или убогой. Да, полигонов на моделях не слишком много, зато для каждой локации они (модели) предстают в соответствующем теме карты костюме. Конечно, текстуры не блещут детальностью, зато они нарисованы и подобраны в строгом соответствии с общим стилем игры и никаких нареканий не вызывают. Цветовая палитра яркая и пестрая, но ни в коем случае не аляповатая. Высший пилотаж, короче. Возможности железа даже если и не использованы на все сто процентов, то вряд ли кто-нибудь об этом догадается;). Звук и музыка — туда же.

Вывод прост. Всем играть. Однозначно.

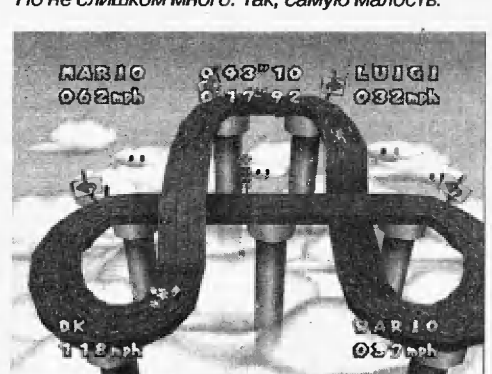
Теперь о грустном. С эмуляцией N64 дела обстоят не так радужно, как с тем же NeoGeo. Да, большинство игрушек работают вполне удовлетворительно, однако и там могут наблюдаться некоторые шероховатости. Так, в MP2 порой возникают проблемы с некоторыми мини играми. Есть еще одна беда. Эмуляторы N64 нужно настраивать. Причем для каждой игры — отдельно. Если в программах, эмулирующих 2D-платформы, тонкая настройка — это, в основном, лишь дело вкуса, то здесь — это насущная необходимость. На момент написания этого текста лучшим эмулятором N64 считается Project 64, а именно — последняя его версия 1.6. Впрочем, если вы планируете заняться N64 вплотную, вам не помешает поэкспериментировать и с другими: Nemu, 1964, Daedalus и проч. (некоторые из них очень неплохи). Также хорошо бы иметь у себя пару-тройку свежих видеоплагинов (их перебор и ковыряние в соответствующих опциях могут дать неплохой результат). Касательно, собственно, настройки сложно давать какие-либо рекомендации. Тут все зависит от конфигурации вашей системы, ну и, конечно, от везения;). Наверное, сначала имеет смысл перепробовать все доступные видеоплагины с настройками по умолчанию, а затем мучить тот, который в данной игре показал наиболее приемлемый результат. Тот же MP2 у меня работает лучше всего на PJ 64 v 1.6 с Rice's Video Plugin v 6.1.0.

Да! Из FAQ'ов по каждой конкретной игре также можно почерпнуть кое-что полезное. Короче, дорогу осилит идущий.

Borabora



Иногда игроку предлагается чуточку подумать. Но не слишком много. Так, самую малость.



Таких мини игр вас ждет в общей сложности более сорокА!

Из писем читателей

Доброго времени суток!

Пишу по поводу обзора Metal Slug. Обзор хороший, но в последнем абзаце имеется неточность: "Не забудьте, что у MAME и NeoRage свой собственный формат ROM-файлов. С Nebula и Kawaks они не работают".

Уже года полтора-два как Nebula и Kawaks используют ромсеты MAME. Специальные ромы нужны только NeoRage. Сейчас проверил Nebula 2.25, Kawaks 1.57 и MAME 1.17 — проблем с совместимостью нет. Ромы для этих эмуляторов наиболее распространены в данный момент (на emuland.net уж точно они лежат:)).

Неплохо было бы для новичков посоветовать менеджеры ромов, хотя бы тот же RomCenter, www.romcenter.com.

Да, конечно, читатель совершенно прав, а ошибка была допущена потому, что автор безнадежно отстал от жизни. Видимо, теперь понятно, почему он предпочитает старые игрушки:). Но и тут, как оказывается, нужно постоянно быть на гребне волны.

Вообще, ситуация на сегодняшний день такова. Есть MAME, который замахивается на эмуляцию всех аркад оптом. И есть эмуляторы более узкой специализации (вроде тех же Kawaks, Nebula, NeoRage, свежего Final Burn Alpha). До определенного момента Kawaks, Nebula, NeoRage не "переваривали" ромсет MAME, равно как и наоборот. Поскольку "эталонными" (наиболее близкими оригиналам) считаются ромы, с которыми "дружит" MAME, то последние версии Kawaks и Nebula были под них и заточены. Особняком остался лишь NeoRage, разработка которого на сегодняшний день практически заморожена.

Что до RomCenter'а, то, по-моему, он представляет ценность скорее для более-менее опытных эмуляторщиков, которые всерьез занимаются коллекционированием ромов и при этом любят образцовый порядок. RomCenter сравнивает имена, размеры, структуру имеющихся у игрока ромов с "эталонными", т.е. теми, что распознаются эмулятором, указывает на несоответствия, а также предоставляет некоторые инструменты для приведения ромов в "божеский" вид (что надо — переименует, удалит лишние и некорректно созданные файлы, поругается из-за отсутствующих, перезапакует, отсортирует так и эдак). Информация об играх хранится в дата-файлах, которые могут быть загружены отдельно. Соответствующие "датники" есть практически для всех эмулируемых платформ.

Основным конкурентом RomCenter'а (если вообще уместно говорить о конкуренции среди бесплатных программ) сейчас принято считать ClrMAME Pro (www.clrmame.com), который обладает похожим набором функций. Изначально он предназначался лишь для MAME-ромов, но с введением поддержки внешних dat-файлов программа стала универсальной.

Как бы там ни было, большое спасибо за письмо и за абсолютно справедливое замечание.

Borabora

ПОДРОБНОСТИ

Lineage 2. Профессии четвертых хроник

Сегодня я расскажу о скиллах профессий, добавленных в четвертых хрониках Lineage 2 (Scions of Destiny), и это будет последняя статья из серии о Lineage 2. Каждый новый скилл профессии сильно влияет на развитие персонажа и способствует подтягиванию его слабых сторон или же наоборот усиливает еще больше сильные стороны, делая их уникальными по сравнению с другими персонажами игры.

Некоторые профессии очень похожи. Например, скиллы Moonlight Sentinel (Silver Ranger) совсем не отличаются от скиллов Ghost Sentinel'a (Phantom Ranger). Но есть и вовсе уникальные умения, которые чуть ли не в корне изменили баланс игры. В общем, обо всем по порядку. А начну я с лучников.

Sagittarius (Hawkeye), Moonlight Sentinel (Silver Ranger), Ghost Sentinel (Phantom Ranger)

Все лучники (и не только они, но об этом позже) на третьей профессии получают очень полезные скиллы. Прежде всего, стоит отметить Wisdom, который увеличивает резисты ко сну и заклинанию Dryad Roots. Очень полезный скилл в с4, так как сон кастуется быстро и при отсутствии Mental Shield маг может убить лучника простой тактикой "сон — нюк — сон — нюк" и так далее до смерти врага. С появлением Wisdom'a лучники не получили 100% защиту от сна, но немного реже стали подвергаться действию этого заклинания. Кстати, тут еще действует человеческий фактор. Многие считают, что если есть такой скилл, как Wisdom, то лучше не тратить время на наложение сна и сразу атаковать нюками, надеясь нанести за единицу времени больше урона, чем лучник. Очень часто это заканчивается плачевно для магов, ибо, как известно, основное и самое страшное оружие лучника — это его криты, которые под хорошим баффом наносят намного превышающий количество HP у мага урон.

Еще один потрясающий скилл — Lethal Shot. Доступен, как и Wisdom, с 76 уровня и причиняет немалое количество урона, но имеет интересную возможность нанести критическую атаку (урон возрастает в 2 раза при нормальных условиях или же при наличии пассивных скиллов или баффов добавляется модификатор), а также есть минимальный шанс убить цель. Под полным баффом (Blade Dancer+Sword Singer+Doomcryer) обычно достаточно одного критического выстрела по магу, чтобы бой закончился в вашу пользу (говорю сразу — с Necromancer'ом не получится).

Skill Mastery (доступен с 77 уровня) дает минимальную возможность вашему персонажу использовать активные умения повторно без восстановления. Шанс очень мал, но зависит от показателя силы. То есть у Phantom Ranger'a шанс срабатывания Skill Mastery самый большой.

Hamstring Shot (доступен с 77 уровня) является просто подарком для лучника и, наверно, самым полезным скиллом третьей профессии. Принцип работы прост: лучник делает выстрел (дальность 900), который мало того, что наносит большое количество урона, так еще и затормаживает цель (эффект 3). Это огромное преимущество перед любым контактником. Причем, эффект от Hamstring Shot'a складывается с другими видами замедления, делая из вашего врага черепаху. Кстати, очень полезен и при PvP между самими лучниками, так как скилл позволяет примерно уравнять скорость передвижения.

Evade Shot (доступен с 78 уровня), как и предыдущие скиллы, наносит большой урон, но фишкой является то, что после выстрела вы получаете бонус к Evasion. Бонус, вынужден заметить, очень небольшой, но вкупе с остальными баффами и пассивными\активными скиллами помогает избегать физических атак. Кстати, скилл отсутствует у Sagittarius'a.

Treasure Hunter (Adventurer), Plainswalker (Wind Rider), Ghost Hunter (Abyss Walker)

Начнем с общих скиллов — Wisdom и Lethal Blow. С Wisdom вы знакомы, а Lethal Blow является аналогом Lethal Shot с той лишь разницей, что это не дистанционная атака и требует контактного боя с врагом.

Bluff — еще один общий для всех даггерщиков скилл, но его стоит выделить, так как Bluff вывел игру за кинжальщика на новый уровень. Что же это за скилл? Прежде всего, при использовании Bluff'a на враге вы отменяете его выбор цели, то есть ему нужно будет потратить секунду для восстановления цели, но, как всегда, учитывается человеческий фактор, который, как ни крути, не всегда позволяет быстро сконцентрироваться и восстановить выбор цели. Следующий эффект от действия этого скилла — враг поворачивается к вам спиной, позволяя вам использовать Backstab. И, наконец, самое приятное для даггерщика: Bluff имеет шанс ошеломить вашего врага. К сожалению, Bluff не дистанционная атака и не наносит урон, но позволяет вам уничтожать врага очень быстро и без какого-либо вреда для себя (если стан пройдет). Собственно, Bluff полностью меняет стиль игры за даггерщика и как только появляется, а появляется он на 77 уровне, то сразу занимает самую удобную кнопочку на клавиатуре (или мышке).

На 77 уровне появляется Skill Mastery. Про него мы уже все знаем.

Дальше, на 78 уровне, появляются различия между кинжальщиками. Есть три скилла — Focus Chance, Focus Power и Focus Death.

Adventurer'у доступны Focus Chance и Focus Power. Wind Rider'у — Focus Chance и Focus Death. Ghost Hunter'у — Focus Power и Focus Death.

Focus Death — уменьшает шанс критической атаки, но увеличивает шанс удачного использования скиллов типа Mortal Blow.

Focus Power — увеличивает урон от критических атак и силу всех скиллов типа Mortal Blow.

Focus Chance — увеличивает шанс нанести критическую атаку и шанс успешного прохождения скиллов типа Mortal Blow.

Использование этих скиллов специализирует даггерщиков по частоте и урону, наносимому от критических атак и специальных умений.

Archmage (Sorcerer)

На 76 уровне мы получаем все тот же Wisdom. К сожалению, это все на 76 уровне.

На 77 получаем Skill Mastery и Fire Vortex.

Fire Vortex комбинирует в себе очень мощное по наносимому урону заклинание и своеобразное проклятье на все случаи жизни. После того, как вы скастовали по врагу Vortex, он получит штраф на сопротивляемость к огню, скорость каста, скорость передвижения, скорость атаки, а еще Vortex будет выжигать у вашего врага ману, причем в приличных количествах. Но у такого потрясающего скилла есть два недостатка, а именно скорость каста и откат. Два раза подряд скастовать вам его не удастся, да и лучше всего начинать бой именно с Vortex'a, так как каст намного дольше вашего стандартного атакующего заклинания (Prominence) и в бою потеря считанных секунд может привести к сбитию каста. Кстати, Fire Vortex является самым сильным Vortex'ом в игре.

На 78 уровне получаем еще два скилла — Arcane Power и Arcane Chaos. Последний бесполезен вследствие своей неприспособленности к классу персонажа. Arcane Chaos снижает вражескую защиту к скиллу Cancel и понижает сопротивляемость к различным дебаффам. Повышает требуемое количество маны для использования скиллов у врага и постепенно высасывает MP врага. На самом деле скилл практически бесполезен, так как времени на его каст обычно не остается.

Arcane Power — мечта любого атакующего мага. Это активная аура, которая повышает вашу магическую атаку. За это вы платите 36 HP за тик и повышенным расходом маны на использование всех заклинаний. Но поверьте, прибавка в 500-800 магической атаки того стоит.

Mystic Muse (Spell Singer)

На 76 уровне опять же Wisdom и первый Vortex у этого мага — Light Vortex. Итак, Light Vortex наносит большой урон, как и все вортексы, но основным плюсом является уменьшение резиста врага к любым заклинаниям света и Light Vortex очень быстро высасывает MP врага.

На 77 уровне нам станут доступны еще два скилла — Skill Mastery и Ice Vortex. Ice Vortex очень схож по действию с Fire Vortex, но наносит меньший урон. Скорость каста, скорость атаки и передвижения также снижаются. Высасывание маны тоже присутствует.

78 уровень приносит нам Arcane Power и Arcane Chaos. Хочу заметить, что Arcane Power делает из Mystic Muse мага с большими показателями как магической атаки, так и скорости каста.

Storm Screamer (Spellhowler)

76 уровень — Wisdom и Dark Vortex.

Dark Vortex хорош тем, что, помимо уменьшения резиста к темным атакам, еще и высасывает HP врага, передавая их вам. Также постепенно высасывает MP.

77 уровень — Skill Mastery и Wind Vortex.

Wind Vortex — снижение скорости каста, передвижения, атаки. Высасывает MP.

78 уровень — Arcane Chaos и Arcane Power. Кстати, Arcane Power увеличивает магическую атаку в процентах, так что у Storm Screamer'a прибавка будет самой большой, делая его магическую атаку еще более мощной.

Soul Taker (Necromancer)

Ну вот и он... непобедимый Soul Taker. В с4 Soul Taker получил фантастические заклинания.

76 уровень приносит нам Dark Vortex и Wisdom. Теперь Necromancer обладает еще и чуть ли не сильнейшим атакующим заклинанием в игре. Но это лишь начало.

На 77 уровне Soul Taker получает Curse of Doom. Curse of Doom — блокирует возможность использования как магических, так и физических заклинаний и умений. Уникальное умение, которое отлично ложится на Mental Shield, и единственное, что остается врагу Soul Taker'a — бежать.

Еще Soul Taker получает Mass Warrior Bane. Этот скилл убирает с окружающих вас врагов все заклинания, увеличивающие скорость атаки и передвижения. Опять же, вкупе с Curse of Doom делает из ваших противников пушечное мясо.

На 78 уровне еще три скилла. Опять же Arcane Power, при помощи которого Soul Taker увеличивает шанс прохождения своих дебаффов. Silence теперь проходит даже на Mental Shield без особых проблем.

Второй скилл на 78 уровне — Curse of Abyss. Прилично уменьшает вражеские показатели скорости, физической защиты, уклонения, магической атаки и скорости каста, а также уменьшает шанс нанести критическую атаку магией.

Третий и последний скилл 78 уровня выводит Necromancer'a на недосягаемый другим магам уровень — Mass Mage Bane. Это проклятье снимает у окружающих врагов все заклинания, увеличивающие магическую атаку и скорость каста.

Что тут можно добавить? Soul Taker — сильнейший класс игры. NCsoft возвели этого мага в лидеры. В с4, добавив ему такие скиллы, они переполнили свои сервера Necromancer'ами. Самым многочисленным классом в с4 является именно Necromancer. Кстати, в с5 не особо-то и порезали Soul Taker'a, так что это будет продолжаться еще и в следующих хрониках. Как с этим обстоят дела в Interlude, я пока не знаю.

Eva's Saint (Elven Elder)

Eva's Saint является лучшим речарджером игры. При должной сноровке Eva's Saint отлично справляется и поддерживает достаточное количество маны у 3-4 магов для прокачки нонстоп. Это достигается за счет потрясающих скиллов третьей профессии.

Итак, на 76 уровне мы получаем Wisdom и бафф Arcane Protection, который повышает резисты к заклинанию Cancel и различным дебаффам. Очень полезное заклинание на высоких уровнях.

77 уровень приносит нам Skill Mastery и два очень полезных умения. Первое — Block Wind Walk. Block Wind Walk снимает с врага все баффы, добавляющие скорость передвижения, а также не позволяет их накладывать в течение двух минут и немного понижает скорость передвижения соперника. Очень полезное умение, когда нужно догнать быстрого лучника или даггерщика.

Второе умение на 77 уровне — бафф, который повышает резист ко всем видам атак темной магией. Этот бафф резко повышает ваши шансы против Necromancer'a, так как у него все атакующие заклинания относятся к стихии темной магии. Также неплохо помогает против Spell Howler'ов, которые предпочитают атаки костями.

78 уровень делает из Eva's Saint'a лучшего саппорта для любого мага за счет такого баффа, как Prophecy of Water, который увеличивает магическую атаку, скорость каста на 20%, а также повышает магическую защиту и шанс критической атаки заклинанием. Но есть и недостаток, а именно понижение скорости передвижения и малая длительность — всего 5 минут. Требует Spirit Ore для каста заклинания.

Второе очень полезное умение, которое становится доступным на 78 уровне — Arcane Wisdom. Вы отдаете 36 HP за тик и 20% скорости каста, но получаете за это на 20% меньшую стоимость всех заклинаний. В чем польза? В том, что называется селфречардж. С Arcane Wisdom, Eva's Saint может восстанавливать ману самому себе. Это очень полезно для больших партий, где мана у речарджера заканчивается очень и очень быстро. Arcane Wisdom же позволяет вам баффать и речарджить сопартийцев с меньшими затратами маны.

Shillien Saint (Shillien Elder)

Скиллы 76 уровня Shillien Saint'a не отличаются от скиллов Eva's Saint'a: Wisdom и Arcane Protection.

На 77 получаем Skill Mastery и Block Shield. Последний убирает с врага все заклинания, повышающие физическую защиту, и не дает восстановить их в течение двух минут. Полезно в партии лучников или даггерщиков, когда они атакуют врага без каких-либо баффов на физическую защиту, что очень сильно увеличивает урон от выстрелов или ударов.

78 уровень дает нам Prophecy of Wind, которая предназначена для воинов, так как увеличивает некоторые их показатели.



Также получаем Arcane Wisdom, что дает нам возможность использовать self-recharge.

Dominator (Overlord)

К сожалению, в с4 Overlord был очень ослаблен, точно так же, как и в с5, где его, можно сказать, вообще забыли, не добавив никаких новых умений. В с4 на третьей профессии Dominator стал самым полезным персонажем на массовых сражениях.

Итак, на 76 уровне ничего впечатляющего. Wisdom и Seal of Disease. Последний — практически полностью останавливает регенерацию врагов. Дельного применения этому дебаффу еще не придумали, так что можно даже и не учить этот скилл.

На 77 уровне получаем самый долгожданный скилл для любого оркамага — Soul of Paagrio, который является простым Empower'ом 3 уровня, но действует на весь альянс в определенном радиусе действия. Потрясающий скилл, позволяющий экономить время на ребафф. Прилично увеличивает магическую атаку и самого Dominator'a, что очень сказывается на прохождении дебаффов и увеличении урона от Steal Essence.

Следующий бафф — Eye of Paagrio. Не так полезен, как Soul of Paagrio, так как увеличивает урон от критических атак и соответственно предназначен сугубо для воинов. Правда, чаще всего воинов баффает Warcryer, который получает этот бафф еще на второй профессии.

Skill Mastery прилагается.:)

На 78 уровне мы получаем чуть ли не самый полезный дебафф в игре — Seal of Despair. Дебафф действует на всех врагов, стоящих рядом с Dominator'ом, и понижает их показатели скорости, магической защиты, точности, физической атаки и скорости физической атаки, а также понижает шанс нанести критическую атаку и снижает мощность критических атак. Это, наверное, самый полезный дебафф у Dominator'a, после Seal of Suspension.

Также мы получаем Arcane Power, что еще больше усиливает Dominator'a как дебаффера и сильно увеличивает урон от Steal Essence.

Doomcryer (Warcryer)

На 76 уровне стандартно — Wisdom.

На 77 мы получаем один отличный бафф — Chant of Spirit. Он повышает сопротивляемость членов партии к заклинанию Cancel и различным дебаффам. Очень полезен при PvP против Spell Singer'a и Sorcerer'a, а также помогает избежать Silence и Sleep.

Еще на 77 мы получаем Skill Mastery.

На 78 уровне Doomcryer является чуть ли не самым полезным персонажем в игре за счет своего потрясающего баффа — Chant of Victory, который сочетает в себе эффект от всех Prophecy в игре и увеличивает показатели персонажа. Лучше всего подходит для воинской партии лучников или даггерщиков, но находит применение и в магической партии, так как имеет эффект Prophecy of Water.

На 78 уровне получаем Arcane Wisdom. Полезно для уменьшения количества маны, требуемого для баффа.

Eva's Templar (Temple Knight)

На 76 уровне получаем Wisdom и еще одно очень полезное умение — Fortitude, которое, расходуя вашу ману, увеличивает сопротивляемость к шоку и параличу.

На 77 получаем Shield Bash и Vengeance.

Vengeance — аналог Ultimate Defense, но повышает магическую и физическую защиту намного больше. Кроме того, провоцирует ближайших противников на нападение и переводит у игроков состояние цели на себя. Очень полезно при забегании в толпу врагов.

Shield Bash — стан щитом на короткий промежуток времени, который





прерывает каст заклинаний и сбивает состояние цели (target). Естественно, что эти два умения используются только при наличии щита в левой руке.

78 уровень приносит нам Magical Mirror и Touch of Life. Magical Mirror отражает положительные и отрицательные баффы\дебаффы назад на кастующего их мага. Отражает Silence, Sleep и даже Anchor. Крайне полезное умение, которое выводит Eva's Templar'a на новый уровень в PvP против магов. Заклинание действует 5 минут. Touch of Life является активным баффом и лечением одновременно. Очень сильно повышает регенерацию персонажа и за счет собственных HP лечит HP вашего союзника. Также добавляется эффект защиты от дебаффов и заклинания Cancel.

Sword Muse (Sword Singer)

Очень полезный класс для любого мага или воина в игре. На 3 профессии получает три песни.

76 уровень дает нам только Wisdom и Fortitude, но уже на 77 мы получаем две песни: Song of Meditation и Song of Renewal.

Song of Meditation увеличивает скорость регенерации маны и уменьшает количество маны, требуемое для каста заклинания. Делает возможным селф-речардж у Shillien Elder'a и Elven Elder'a.

Song of Renewal уменьшает время перезарядки скиллов и заклинаний. Очень полезно для магов, так как они могут использовать свои заклинания, не прерываясь на ожидание для восстановления. Крайне полезна при убиении Raid Boss'ов.

На 78 уровне мы получаем только одну песню — Song of Champion, которая увеличивает скорость использования физических скиллов. Самая полезная песня для любого кинжальщика.

Shillien Templar (Shillien Knight)

На 76 стандартно для танков — Wisdom и Fortitude.

На 77 — Vengeance и Shield Bash, о которых я уже рассказывал при описании скиллов у Eva's Templar'a.

На 78 мы получаем Magical Mirror, о котором я тоже уже упоминал, и Touch of Death.

Touch of Death — за счет использования своих HP накладывает на врага проклятье, которое снимает все баффы, уменьшает скорость регенерации HP, уменьшает сопротивляемость дебаффам, а также снижает эффективность заклинаний лечения, применяемых на противнике.

Spectral Dancer (Blade Dancer)

76 уровень — Wisdom.

77 уровень — Dance of Meditation и Dance of Medusa.

Dance of Meditation — уменьшает скорость передвижения, но монстры не атакуют вас. Полезен для пробегания сквозь большие скопления мобов. О Dance of Medusa я писал в "Lineage 2. Тактики PvP. Blade Dancer и Sword Singer" (см. ВР №06-2007) и повторяться не буду.

На 78 уровне еще один танец, предназначенный исключительно для магов. Dance of Siren повышает частоту критических атак заклинаниями, причем увеличивает неплохо и это сразу можно заметить.

Titan (Destroyer)

На 76 стандарт — Wisdom и Fortitude.

77 уровень приносит нам Skill Mastery и Armor Crush.

Armor Crush наносит большой урон и имеет возможность шокировать цель, но основной фишкой является возможность понижения физической и магической защиты. Причем, должен заметить, понижается она очень сильно и после Armor Crush сразу идет Doom Crush, который наносит намного больше урона, чем обычно, и как было замечено не раз, маги редко выживают после серии из Armor Crush — Doom Crush — Fatal Strike.

На 78 уровне мы получаем Earthquake и Parry Stance.

Earthquake в принципе бесполезен для Titan'a, так как мало кто таскает с собой копье, но вообще скилл нужный. Он используется на одном сопернике, но повреждает и окружающих в большом радиусе, шокируя их. Также скилл сбивает состояние цели у всех врагов в радиусе действия скилла.

Parry Stance — активная аура, которая сильно повышает вашу магическую и физическую атаку, но за это вы жертвуете своей скоростью атаки, передвижения и точностью. Постоянно расходует ману.

Maestro (Warsmith)

Скиллы на третьей профессии такие же, как и у Titan, только на 77 уровне вы получаете еще и Riposte Stance. Это тоже активная аура, как и Parry Stance, но эффект немного другой. Riposte Stance отражает атаки врага и есть шанс отразить баффы\дебаффы, которые накладывает на вас противник. Не возвращает урон от скиллов, заклинаний и стрел. Во время действия постоянно расходует MP и понижает скорость атаки, передвижения и точность.

Fortune Seeker (Bounty Hunter)

76 — Wisdom, Fortitude и Spoil Crush.

Spoil Crush — при использовании активирует у монстра процесс Spoil и дает возможность достать какую-либо вещь с помощью скилла Sweeper.

77 — Skill Mastery, Armor Crush, Riposte Stance.

78 — Earthquake, Parry Stance.

Hell Knight (Dark Avenger)

76 — Wisdom, Fortitude.

77 — Shield Slam, Vengeance.

78 — Touch of Death и Physical Mirror. Physical Mirror — аналог Magical Mirror с той лишь разницей, что Physical Mirror отражает физические умения.

Phoenix Knight (Paladin)

76 — Wisdom, Fortitude.

77 — Shield Slam, Vengeance.

78 — Touch of Life, Physical Mirror.

Все умения уже упоминались раньше.

Dreadnought (Warlord)

На 76 уровне получаем Wisdom.

На 77 — Skill Mastery, Shock Blast и Eye of Hunter.

Eye of Hunter увеличивает урон, наносимый насекомым, растениям и животным. Shock Blast наносит урон врагу, сбивая состояния цели и шокируя цель. Также понижает физическую и магическую атаку врага. Действует на расстоянии. Используется только с копьем.

78 уровень дает нам следующие скиллы — Earthquake, Eye of Slayer и Parry Stance. Eye of Slayer увеличивают вашу физическую атаку против чудовищ, магических существ, гигантов и драконов.

Duelist (Gladiator)

76 — Wisdom.

77 — Skill Mastery, Eye of Hunter, Riposte Stance.

78 — Eye of Slayer и Sonic Rage.

Sonic Rage является атакой на расстоянии, которая наносит небольшой урон, но имеет небольшую скорость каста и перезарядки. Добавляет силу для использования одного из специальных атакующих умений.

Grand Khavatari (Tyrant)

76 — Wisdom, Fortitude.

77 — Skill Mastery, Riposte Stance.

78 — Focus Rage — заряжает оружие энергией, остатки которой высвобождаются и наносят урон противнику на расстоянии. Можно использоваться только с кастетами.

Cardinal (Bishop)

76 — Wisdom, Balance Life.

Balance Life уравнивает HP членов группы. Скилл очень полезен, если в партии есть классы с большим количеством HP, такие как Gladiator, Destroyer и Warlord.

77 — Skill Mastery, Divine Protection и Mass Block Shield.

Mass Block Shield — аналог Block Shield, только действует на всех окружающих вас врагов.

78 — Arcane Wisdom, Mass Block Wind Walk (действует на всех окружающих вас врагов).

Hierophant (Prophet)

76 — Wisdom, Elemental Protection.

Elemental Protection увеличивает сопротивляемость к заклинаниям стихии воды, огня, воздуха и земли. Очень помогает против стихийных атакующих магов.

77 — Skill Mastery, Block Shield, Block Wind Walk.

78 — Arcane Wisdom и Prophecy of Fire.

Prophecy of Fire, как и Prophecy of Wind предназначены для воинов, повышая их показатели скорости атаки, урона, защиты, мощности и частоты критических атак и так далее.

Максим "NiceMax" Мишанский
http://www.nicemax.clan.su

ИТОГИ

World Cyber Games 2007. Игры в Сиэтле

С 3-го по 7-е октября состоялась традиционная Олимпиада компьютерных игр — World Cyber Games. Местом проведения состязаний стал американский Сиэтл, крупнейший город в штате Вашингтон да и вообще на всем тихоокеанском северо-западе США. Сиэтл имеет прочную репутацию дождливого города, с чем тут же столкнулись киберспортсмены — было весьма холодно и периодически накрапывал дождь. На седьмой по счету чемпионат мира по компьютерным играм съехалось более 700 прогеймеров из 70 стран мира. При незначительно уменьшившемся призовом фонде (448 тысяч долларов) дисциплин в этом году прибавилось. К уже ставшим традиционными WarCraft III: The Frozen Throne, StarCraft: Brood War, Half-Life: Counter-Strike 1.6, FIFA 07, Need for Speed Carbon, Command & Conquer 3 Tiberium Wars, Dead or Alive 4, Project Gotham Racing 3 добавились консольные Gears of War, Tony Hawks Project 8, а для платформы PC — Age of Empires III: The WarChiefs и Carom3D (многопользовательский онлайн-симулятор бильярда). Все игры проводились на стадионе Qwest Field, который легко разместил всех желающих посмотреть на крупнейшее состязание в мире киберспорта.



Good Luck and Have Fun

Награду за проведение национального финала (присуждается стране, сумевшей провести мероприятие наиболее скоординированно и организованно) Беларуси завоевать не удалось — она уехала к нашим восточным соседям, россиянам (правда, критерий оценки для нас до сих пор остается тайной за семью печатями — по словам русских прогеймеров, последний национальный финал был одним из самых худших, так как температура в помещениях порой достигала 40-45 градусов). Однако приз зрительских симпатий наша страна снискала — за такие сверхмалые деньги организаторы киберспортивного мероприятия устроили настоящий праздник. По словам представителя компании Samsung, Елены Ранцевич, сейчас взят курс на придание отборочным WCG государственного статуса, что положительно скажется на уровне ивента.

Впрочем, все это — перспективы, а сборная Беларуси перед поездкой в Америку испытала несколько проблем. Во-первых, сразу после национального финала встал вопрос о предстоящей поездке Александра Драмкова aka iP.Dragod (WarCraft III: The Frozen Throne) — у Samsung никак не получалось проспонсировать еще одного человека в сборной, поэтому игроку предложили искать спонсоров на стороне. Во-вторых, получил отказ в американской визе победитель в дисциплине FIFA 07, Денис Крумкачев. На пресс-конференции, посвященной итогам выступления белорусской сборной в Сиэтле, выяснилось, что Денис не слишком уверенно вел себя на собеседовании — учитывая, что сейчас он нигде не учится и не работает, даже приглашение от организаторов WCG из США и документальные гарантии Samsung о благонадежности белорусского киберспортсмена не смогли убедить американское посольство. Как говорят в народе, «клин клином выбивают», поэтому вполне естественным стал шаг Samsung навстречу Александру Драмкову — тому предложили проспонсировать поездку буквально за пару дней до гранд-финала WCG.

В Сиэтл сборная добиралась через австрийскую столицу, Вену — именно там наши прогеймеры провели около шести часов в ожидании авиарейса до Вашингтона. Высадившись в аэропорту имени Далласа — вновь авиаперелет, в Сиэтл. Гостиница, в которой расположились белорусские игроки по приезду, к счастью, находилась совсем недалеко от входа в Players Village World Cyber Games 2007. Открытие турнира было намечено на вечер 3-го октября, поэтому все успели как следует выспаться и даже осмотреть окрестности местного Downtown'а (так в США принято именовать центральную часть города). Прошедшая в 18:00 по местному времени Welcome Party никого не удивила — после вступительной речи главного судьи и небольшого банкета все разошлись по номерам, готовиться к первым матчам.

Прежде чем перейти к освещению результатов, пару слов уделим жеребьевке турнира в отношении сборной Беларуси.

CS-дружина Ultimo (Сергей Талейко aka Smart, Игорь Савостеенко aka Zlo (капитан), Евгений Шульженко aka Sias, Владимир Дедков aka Slit, Михаил Шкут aka Bizzare) попала в группу C, где оказались также Streep (Бельгия), XCN-ID (Индонезия), Meetyourmakers (Норвегия), Eugh (Ирландия), HiNet-UMX (Тайвань). Пожалуй, кроме традиционно сильных норвежцев из MYM, выделить фаворитов в группе было сложно.

Варкрафтер Александр Драмков попал в настоящую «группу смерти», ведь играть ему было суждено со следующими соперниками: Михаилом Рябковым aka Xyligan (Россия), Михаилом Новопашиным aka HoT (Украина), Ильей Малышем aka Sonic (Украина), Hamish Parker'ом aka Kowi (Австралия), Phil'ом Crawford'ом aka LongWalk (США) и Yves Maurer'ом (Голландия).

В группе B старкрафтера Антона Плебановича aka LoWely поджидали Brayant «kaiser_pan» Bustamant (Хорватия), Christian «BrEaKdOwN» Schaefer (Германия), Nikolaos «xLo.sataNik» Konstantakis (Греция) и Eddy «uT)eDDYiSrEADy» Nedialkov (Болгария).

За исключением Драмкова, шансы на выход из группы у белорусов были.

Ultimo -R.I.P.

Тех, кто пристально следит за развитием событий в отечественном киберспорте, не удивит тот факт, что команда Ultimo распалась. Причин, по которым приказала долго жить одна из лучших CS-дружин в Беларуси, много — не сошлись во взглядах, устали, решили пойти своими дорогами... К тому времени, когда вы будете держать в руках газету, закроется компьютерный клуб Ultimo. Жаль, очень жаль — но таковы реалии сегодняшнего дня. Будем надеяться, что к WCG 2008 появится достойная замена этой пятерке игроков: Сергей Талейко aka Smart, Игорь Савостеенко aka Zlo, Евгений Шульженко aka Sias, Владимир Дедков aka Slit, Михаил Шкут aka Bizzare.

Counter-Strike — не без успеха

В первом же матче Ultimo предстояло встретиться с лидерами группы, дружиной MYM. Игра проходила на самой, наверное, неоднозначной карте — de_inferno, где многое зависит не столько от слаженности командных действий, сколько от мастерства каждого игрока в отдельности. Сначала все складывалось в пользу наших игроков: Ultimo выиграла пистолетную дуэль, взяла следующий раунд и только тогда позволила сопернику положить начало победам. После десятого раунда норвежцы собрались и добились минимального перевеса — 8:7. После смены сторон счет стал угрожающе расти отнюдь не в пользу Ultimo. Однако поймавший удачу за хвост Игорь Савостеенко aka Zlo взял игру на себя и на протяжении десяти минут наглядно показал MYM, что AWP иногда «решает». Оправиться после нескольких поражений подряд норвежцы не успели и финальные цифры на табло выглядели следующим образом — 16:14 в пользу Ultimo (увидеть этот феерический матч можно, если заглянуть в файловый архив портала www.sng.by).

Индонезийцы из XCN-ID на грандфинал не приехали, поэтому вторая встреча стала для наших ребят легкой прогулкой — после технического поражения в копилку сборной Беларуси упали заветные очки. Далее предстояло играть с одной из самых «темных лошадок» группы — бельгийцами из Streep. Традиционно нелюбимая многими командами карта de_nuke на этот раз принесла победу: Ultimo одолела соперников со счетом 21:9. На de_train выяснять отношения пришлось с ирландской Eugh — предшествующие тренировки не прошли даром и вновь успех, 21:9 в пользу наших земляков. Так как последняя игра, по сути, ничего не решала, Ultimo позволила себе расслабиться — белорусы играли без особого куража, рассчитывая на удачу. Увы, в этот раз она была не на их стороне и тайваньские игроки быстро наказали оппонентов за излишнюю самоуверенность — 21:9.

В дальнейшем жребий был отнюдь не благосклонным по отношению к сборной Беларуси — в 1/8 финала Ultimo предстояло играть с бразильцами из Made in Brazil. До этого бразильцы сумели выбить из турнира грозных товарищей из финской fnatic, поэтому настрой у них был ого-го каким. Увы, чуда не случилось — скилл игроков из mibr оказался куда выше, чем у наших ребят, а итоговые цифры на табло запечатлели 5:16 и 7:16 не в пользу белорусов. На этом выступление Ultimo на World Cyber Games 2007 завершилось. Отрицательный результат в стадии плей-офф — тоже результат, так как наша команда впервые в истории киберспорта попала в топ-16 лучших команд мира.

До финала, кстати, Made in Brazil не добралась — на следующей стадии она была бита NoA. К слову, весь плей-офф превратился в сплошное оспаривание всех матчей. Апелляции к судьям подавали все, кому не лень. Наиболее жарким получился матч 1/4 финала, когда американская eMazing Gaming после своего проигрыша подала протест — мол, российская KPOBb aka Virtus.Russia использовала «флэш-баг» на карте de_train. Спустя некоторое время русских признали виновными и за дальнейшими событиями они наблюдали с трибун.

В финале же встретились датчане из NoA и французы из emuLate. Игра завершилась крупной сенсацией, так как заслуженно победила Франция. Третье место к вящей радости украинцев и их соседей досталось Amazing Gaming, которые вырвали бронзу в противостоянии со злополучными для русских eMazing Gaming.

WarCraft III: TFT — без шансов

Сразу после жеребьевки стало ясно, что Александру Драмкову бороться предстоит в лучшем случае за третье место. Xyligan не единожды доказывал свой мировой уровень, а украинец HoT не зря рассматривался как самый главный претендент на медали. Проиграв обоим, белорус не смог одержать верх над американцем и австралийцем. Положив в свою копилку лишь три очка, наш Александр Драмков aka iP.Dragod финишировал предпоследним в группе.

HoT'у везения хватило лишь до 1/8 финала, где его выбил из борьбы кореец Moon. Российскому «хулигану» удалось взобраться повыше — в напряженной борьбе он вышел победителем в матче с финном Konna (который играл за орков) и французом Tod'ом. Непреодолимым препятствием для русского стал финалист — датчанин Creolophus.

В финале большинство зрителей поставили на китайца Sky, который занимал первое место на WCG 2005 и WCG 2006. Однако судьба распорядилась иначе и азиатскому «монополисту» пришлось смириться с поражением от Creolophus'а, который продемонстрировал потрясающий микроконтроль на протяжении всего поединка. Бронза ушла к Moon'у, который в целом остался доволен своим выступлением на мировой арене.

StarCraft: Brood War — не наш день

Не имеющий себе равных по классу в Беларуси Антон Плебанович ехал на гранд-финал WCG уже не в первый раз. С первого взгляда группа, в которую «посеяли» Антона, не таила опасности — здесь не было традиционно сильных корейцев или «неудобных» русских. Однако дела у LoWely отчегото сразу не заладились — проиграл он почти все свои игры, сумев противопоставить веские аргументы лишь немцу BrEaKdOwN'у.

Финальные результаты, честно говоря, удивили всех — корейцы, оккупировавшие в прошлом году весь пьедестал, в этот раз взяли золотую медаль (ее добыл Stork). А вот вторая и третья строчка достались китайцу CN-PJ и немцу Mondragon соответственно. Это, признаться, радует — давно пора дать решительный бой гегемонии Южной Кореи. Будем надеяться, что в числе будущих оппонентов корейцев найдется место для белорусских игроков.

Антон Борисов

«Возможно, мы перегорели...»

На пресс-конференции, посвященной итогам выступления сборной Беларуси на World Cyber Games 2007, присутствовали организаторы поездки в Сиэтл, а также капитан команды по Counter-Strike Игорь Савостеенко. Несмотря на то, что он поведал немало интересного перед всеми собравшимися представителями прессы, мы решили расспросить его отельно в небольшом интервью.

ВР: Еще раз поздравляем с успехом CS-команду на прошедшем гранд-финале. Отличалась ли организация WCG 2007 от организации чемпионата мира в прошлом году, в Италии?

Игорь Савостеенко (ИС): В этом году организаторы подготовились намного лучше — нашей сборной выдали специальную форму, сумки с логотипами турнира. Очень уютными оказались номера в гостинице, порадовали игровые зоны. Думаю, в следующем году организация будет еще выше.

ВР: Проигрыш команде Made in Brazil — ошибка Ultimo или результат практически неизбежный?

ИС: Шансы на победу на самом деле были. Думаю, тут не последнюю роль сыграл настрой нашей команды. Возможно, мы перегорели... Во всяком случае, в дальнейшем бразильцы не показали ничего выдающегося и оказалось, что их можно спокойно обыграть.

ВР: Общались ли вы с другими командами по ходу турнира? Может быть, были приглашения из других команд вашим игрокам?

ИС: Да, мы тесно общались с остальными игроками. Особенно с MYM, которые откровенно удивились уровню CS в нашей стране. После групповых матчей в гостинице они даже предложили нам сыграть с ними тренировочный матч. Насколько мне известно, предложений от других команд нашим игрокам не поступало. Зато мы выяснили, что высокий уровень мастерства у тех игроков, где хорошо развит интернет. Для того чтобы достойно выступать на мировой арене, мало междусобойчиков в клубе. Нужно играть с сильными командами по Сети, но из-за пинга мы пока о таком можем только мечтать.

ВР: Почему так рано выбыли из турнира наш варкрафтер и старкрафтер? Шансы-то у них были?

ИС: Честно говоря, насчет их выступления ничего сказать не могу — мы были слишком заняты в своих играх и понаблюдать за остальными представителями Беларуси не успели.

ВР: Кстати, а почему их не было на сегодняшней пресс-конференции?

ИС: Многие из состава Ultimo сейчас учатся или работают. Почему не было Антона Плебановича — не знаю, а Александр Драмков живет в Гродненской области и не смог приехать.

ВР: Ну что ж, спасибо за информацию. Желаем дальнейших успехов на киберспортивной арене!



World Cyber Games 2007: общий зачет

Призовые места минувшего гранд-финала расположились следующим образом:

Counter-Strike 1.6: Франция, Дания, Украина;
StarCraft: Brood War: Южная Корея, Китай, Германия;
WarCraft III: The Frozen Throne: Норвегия, Китай, Южная Корея;
FIFA 07: Германия, Испания, Болгария;
Need for Speed: Carbon: Бразилия, Нидерланды, Россия;
Age of Empires III: The WarChiefs: Южная Корея, США, Германия;
Command & Conquer 3 Tiberium Wars: Великобритания, Германия, Германия.

Таким образом, рейтинг стран-участниц WCG 2007 выглядит так:
США — 6 медалей, из них 3 золотых (прыгнуть выше всех американцам помогли «консольные» дисциплины);
Бразилия — 3 медали, из них 2 золотых;
Южная Корея — 3 медали, из них две золотых;
Нидерланды — 3 медали, из них одна золотая.

ВР-ПАРАД

РС-ИГРЫ

Напряженная атмосфера создалась в игровом параде. Все, словно серфингисты, замерли в ожидании первой гигантской волны из долгожданных тайтлов, за спинами которых миллионы поклонников, еще до релиза полюбивших эти игры. А про количество проходных игр лучше молчать — их еще больше. Обстановку накаляет и то, что чарт вновь сократился, хотя и в последний раз.

Поглядим, как повели себя новички. Хорошее, правда, не особо большое дополнение к легендарной игре — **«Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перезагрузка»** стартует с «серебряной» ступени, с очень завидным для аддона рейтингом, если бы сейчас был конец лета или начало осени, в постоянстве «Перезагрузки» не возникло бы сомнений, но впереди «большие перемены». Новобранец **Medal of Honor: Airborne** ненамного отстал от «Рейнджеров» и довольствуется третьей строчкой. **Medieval 2: Total War Kingdoms** неуверенно начал с шестой строки, выше ему если и подняться в будущем, то не особо высоко. Другому качественному дополнению к также отличной стратегии — **Civilization IV: Beyond the Sword** — повезло еще меньше. Одной из лучших игр месяца ее посчитали только 44, чего маловато, чтобы подняться хотя бы до строки пятой. Великолепная **«Кодекс войны»** вообще оказалась обделенной, и со мной согласны лишь три десятка человек. Троицу новинок, расположившихся внизу, посчитаем «узкопрофильными».

А что творится со старожилами? В большинстве своем они уходят в бессрочный отпуск. Выделился как обычно любитель этого дела — **BioShock**. Во-первых, никуда он уходить не собирается, предпочитая, как настоящий моряк, не бежать от волны, а с улыбкой ее встречать. Во-вторых, он все так же царствует над парадом, по числу поинтов-голосов, обгоняя «Перезагрузку» в два раза. Добрый злодей **Overlord** все никак не может угомониться, забравшись на первое место, он сначала скатился на второе, а теперь и вовсе на четвертое. Гимн тормозам экшен **Lost Planet: Extreme Condition** уходит в пятой позиции, так и просидев весь праздник в середине десятки. Очень похожая ситуация и с **Harry Potter and the Order of the Phoenix** и **Xenus Gold.** Зато с хорошей стороны себя показали поклонники **SpellForce 2: Dragon Storm** — игра с тринадцатого места буквально взлетела, очутившись на десятом. Чудо.

Бойтесь и предвкушайте, т.к. ноябрь — месяц жестоких битв, где каждый голос будет иметь значение. И главное, сможет ли хорошо зарекомендовавший **BioShock** выдержать титанический натиск фанатов **Half-Life 2: Episode Two,** которую представлять даже глупо. Делайте ваши ставки... тьфу, голосуйте, господа!

М		Пр.м	Название	Гол
1		1	BioShock	282
2		-	Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перезагрузка	140
3		-	Medal of Honor: Airborne	133
4	➡	2	Overlord	126
5	➡	4	Lost Planet: Extreme Condition	81
6		-	Medieval 2: Total War Kingdoms	75
7	➡	6-7	Harry Potter and the Order of the Phoenix	47
8		-	Civilization IV: Beyond the Sword	44
9	➡	13	SpellForce 2: Dragon Storm	40
10	➡	10	Xenus Gold	38
11		-	Кодекс войны	·34
12	➡	11	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	32
13	⬆	14	Hospital Tycoon	29
14	➡	12	Transformers. The Game	27
15	➡	17	Адреналин-2. Час пик	25
16		-	Похождения бравого солдата Швейка	21
17		-	Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	16
18		-	Attack on Pearl Harbor	10
19-20	➡	22	Surf's up (Лови волну!)	9
19-20	⬇	15	Завтра война: Фактор К	9
21		21	Автопробег "Черное море"	7
			ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО 574	

➡ — исключается из хит-парада ⬇ — спускается
⬆ — поднимается — — новинка хит-парада

КИНО

С прискорбием обращаю ваше внимание, что в сегодняшнем обзоре кино-парада мы прощаемся с большой, шумной компанией из летних мега- и поменьше блокбастеров. Безусловно, с ними было бы веселее, но правила созданы для всех. Пока эта дружная банда не скрылась за горизонтом, поглядим на их рейтинг. А также на местоположение новичков.

Лидерство как было, так и остается за Джоном Маклейном. **«Крепкий орешек** 4.0» оторвался от остальных больше чем на сорок голосов, лишний раз доказывая, что добротный юмор и харизма способны на много больше, чем всякие роботы и меган фоксы. Однако у **«Трансформеров»** в кармане тоже туча фанатов, с чьей помощью фильм Бэя и Спилберга остался на второй строчке.

В первую тройку резво влетела **«Обитель зла 3»**. Слегка измененное настроение серии не повлияло на ее популярность среди геймеров, людей, у которых претензий к экранизациям игр обыкновенно больше. А это многое означает. Ниже молодцом держится кинговский **1408**, уже который месяц подряд ему никак не получается шагнуть хотя бы на одну ступеньку выше и оказаться в тройке лидеров. Увы, не судьба уже.

Появление RE3 явно спутало карты постояльцам парада. **«Симпсоны в кино»** упали на пятую строку (лишившись поддержки в 24 голоса, кстати), концентрированный экшен **«Ультиматум Борна»** — с пятой на шестую (+1 голос), а чудо в перьях **«Гарри Поттер и Орден Феникса»** — на седьмую. Добавлю, что «Поттер» еще мягко отделался, с каждым месяцем его поклонников у нас прилично убавляется, в октябре их еще насчитывалось 83, в этот раз, как сами видите, значительно меньше. Посему время для ухода самое удачное, иначе добралась бы киноиллюстрация до дна парада, ей-богу.

Не повезло анимационному фильму **«Рататуй»**, скатившемуся на две ступени ниже и оттуда с нами прощающегося. На фоне его **«13 друзей Оушена»**, засевшие на цифре восемь, смотрятся почти эталонами стабильности. И десятку закрывает снова новичок. В прошлый раз эта честь досталась **«Немножко беременной»**, сегодня — забавному триквелу **«Час-Пик 3»**. А вот сама «Беременна» очень даже не немножко чебурахнулась на двадцатое место, «порадовав» рекордным падением в ноябре. Глядишь, ее примеру и фильм Чана и Такера последует. Но на этот фильмопад поглядим при разборе декабрьского голосования.

Удачи. И сжигайте побольше копий «творений» Уве Болла!

Берлинский Gosha

М		Пр. м	Название	Гол
1	➡	1	Крепкий орешек 4.0	183
2	➡	2	Трансформеры	142
3		-	Обитель зла 3	124
4	➡	4	1408	102
5	⬇	3	Симпсоны в кино	99
6	⬇	5	Ультиматум Борна	92
7	➡	6	Гарри Поттер и Орден Феникса	68
8	➡	8	13 друзей Оушена	67
9	➡	7	Рататуй	58
10		-	Час Пик 3	56
11		-	Звездная Пыль	52
12	⬆	13	28 недель спустя	44
13	⬇	12	Мистер Бин на отдыхе	40
14	➡	15	Лови волну!	32
15-16	➡	11	Эван Всемогущий	29
15-16	⬆	17	Чак и Ларри: Пожарная свадьба	29
17		-	Война	28
18	➡	19	Пекло	26
19		-	Поезд на Юму	25
20	⬇	10	Немножко беременна	20
21	⬆	22	Доказательство смерти	19
22	⬆	23	Идеальный незнакомец	14
23		-	Антидурь	11
24		-	Дневник няни	10
25	➡	25	Братство Камня	7
26		-	Глянец	6
27	⬇	21	Волки-оборотни	4
			ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО 426	

Проголосовать за понравившиеся и достойные на ваш взглядь кинокартины и фильмы можно (и нужно) на нашем сайте http://www.nestor.minsk.by/vr, проследовав по ссылкам "Лучший фильм месяца" и "Лучшая игра месяца". Вы можете проголосовать за один или несколько тайтлов, но только один раз. Важен каждый голос!

НОВОСТИ ПРИСТАВОК



Street Fighter IV: первое видео

Ну, дождались, наконец-то: Capcom разродилась первым тизером к четвертому эпизоду "Уличного бойца". Мультяшное 80-ти секундное видео демонстрирует нам друганов-каратистов Рю и Кена, которые почем зря мутузят друг друга на природе. Ролик, надо признать, очень стильный и динамичный, вот только информации о самой игре он не несет практически никакой (естественно, кроме того, что в Street Fighter IV обязательно появятся Кен и Рю). Однако если все же есть желание посмотреть на битву двух друзей, то вот вам ссылка: http://download.gametrailers.com/gt_vault/t_sfiv_debuta.wmv ("весит" видео около 10 Мб). Относительно платформ, на которых появится четвертый Street Fighter, Capcom пока предпочитает не распространяться. Однако, зная историю серии, можно с уверенностью сказать, что игра ни в коем случае не будет PC-эксклюзивом.

Новые проекты для Nintendo Wii

Любителям рыболовных симуляторов определенно будет, чем заняться в следующем году — на начало 2008 г. компания SEGA запланировала релиз очередного эпизода виртуального рыболовного сериала SEGA Bass Fishing. Игра, которая разрабатывается исключительно для Nintendo Wii, будет изобиловать роскошными локациями, оборудованными всем необходимым для комфортного сидения с удочкой — ожидается целых 15 живописных озерных пейзажей, два десятка разновидностей наживки, и, конечно же, множество самой разнообразной рыбы. А знаменитые джойстики Wii Remote помогут вам в полной мере прочувствовать процесс рыбной ловли — к примеру, если повезет подцепить на крючок крупную и сильную рыбу, контроллер в ваших руках начнет буквально ходить ходуном. Испытать свои таланты рыболова владельцы Wii смогут в четырех игровых режимах — Arcade, Tournament, Practice и Nature Trip.

Не забыли разработчики виртуальных развлечений и поклонников больших скоростей — специально для них припасены аж три "гоночные" игрушки. Проект Mini Desktop Racing познакомит нас с машинками-лилипутами, затевающими гонки в квартирах "больших людей". Идея далеко не нова, но, возможно, игра сумеет нас чем-то удивить? Другая игрушка под названием Monster Track Arenas изобилует жесткими гонками, авариями и устрашающего вида транспортными средствами, ну а проект OffRoad Extreme предложит геймерам покатушки на внедорожниках по темным древним пещерам. Все вышеперечисленные игры уже на золоте, а в продаже это "гоночное трио" появится под Рождество.

Bionic Commando возвращается

С видом фокусника, вытаскивающего из маленького черного цилиндра уже двадцатого упитанного кролика, Capcom объявила о разработке очередной игры серии Bionic Commando. Заботливо сдув пыль с оригинального проекта, датируемого 1988 годом, компания приступила к созданию современного, более симпатичного и технологически "продвинутого" римейка.

Главный герой новой игры носит гордое имя Натан Спенсер. Он — секретный агент, приговоренный к смерти за преступления, которых не совершал. Он — последняя надежда города Ascension City, превращенного в руины неизвестной террористической группировкой. И он же — обладатель единственной и неповторимой "бионической руки", которая, в зависимости от ситуации, может исполнять функции оружия, "кошки" или захвата...



Многофункциональная конечность главного героя является отличительной чертой всей серии Bionic Commando. Путешествуя по разрушенному городу, Натану придется преодолевать глубокие каньоны и высокие небоскребы — тут пригодится "кошка". В драке с врагами можно будет "рукой" хватать громадные валуны, автомобили и даже живых людей для того, чтобы потом отправлять все это в свободный полет. Кроме того, от души врезать вражине кулаком с расстояния в десять метров вам тоже никто не запретит.

Bionic Commando разрабатывается студией GRIN для PS3, Xbox 360 и PC. В интернете игра уже получила "прописку" по адресу www.bioniccommando.com, правда, там пока пустовато.

Classic Keyboard 200 для Nintendo Wii

Logitech выпустила новую клавиатуру Logitech Classic Keyboard 200, которая имеет стандартные размеры и подключается по USB. По задумке, она идеальна для использования в домашней обстановке, так как ее дизайн имеет защиту от попадания влаги; в большинстве случаев продуманная система стока защитит клавиатуру от полного попадания жидкости и поломки. Клавиатура Classic Keyboard 200 стоит около €15 и работает с игровыми системами Wii, обновленными до последней версии Wii Menu, версия 3.1.



НОВОСТИ КИНО

● Помните одну из фишек проекта Квентина Тарантино и Роберта Родригеса «Грайндхаус», заключавшуюся в показе трейлеров несуществующих фильмов, особо запомнившимся из которых был **«Мачете»**? Ролик обладал потрясающей энергетикой и оставлял в культурном шоке каждого, и многие сожалели, что он «липовый». Родригес, очевидно, никак не ожидал столь бурной реакции, и теперь намерен снять полноценный фильм. Пока неизвестно, когда нам ждать картины (не раньше выхода «Города Грехов 2» точно), да и сценарий только вошел в процесс написания. Главную роль сыграет все тот же Дэнни Трехо.

● **Джейсон Стэтхем** вновь примерит шкуру Чева Челиоса в сиквеле самого ураганного экшена последних лет — **«Адреналине 2» (Crank 2: High Voltage)**. Также актер намекнул, что не за горами «Перевозчик 3», идею которого уже вовсю обдумывает Люк Бессон.

● Джерард Батлер («300 спартанцев»), а также Кира Седвик и Майкл Холл снимутся в футуристическом триллере **Game**, режиссируемом Марком Невелдином и Брайаном Тейлором. Название у фильма очень даже не абстрактное. По сценарию, в будущем огромное количество людей подсело на онлайн-игру Slayers, в которой управляют другими людишками. Главгерой, прозревший реалист, берется уничтожить злосчастную игру. Интересно, что стало прототипом электронной заразы? Может, Sims?

● Небезызвестный режиссер **Даррен Аронофски** собирается реабилитироваться в глазах большинства зрителей и критиков, не понявших его последнего шедевра — «Фонтана». Его новый фильм носит имя The Wrestler и рассказывает о некогда успешном реслере, подкошенном сердечным приступом и теперь вынужденном кактово сводить концы с концами. Роль бедняги исполнит Николас Кейдж.

● Слышали о **The Bond of Saint Marcel**? Если нет, то это такая графическая хоррор-новелла о не совсем обычной американской семье, в прислуге у которой уже второе столетие ходит вампир Иманн. События фильма начинаются с убийства всех членов семейки, кроме молодой девушки — Кэтрин Джонстон. Выжившей совместно со слугой-вампиром придется найти убийц и хорошенько надавать им по попке. Примечательно, что комикс еще не вышел (случится это в апреле 2008 года), а подготовка к съемкам экранизации уже началась. Как бы не вышло чего-нибудь типа «Сделки с дьяволом» — стильного, но глупого.

● Энтони Хопкинс («Молчание ягнят») и Бенисио дель Торо («Страх и ненависть в Лас-Бегасе» подтвердили свое участие в съемках фильма **«Оборотень»** («The Wolfman»), производимого Universal Pictures и режиссируемого Марков Романеком. Викторианская Англия, главный герой истории возвращается из Америки на родину, однако по дороге его укусил оборотень, и с этого момента он начинает замечать, что все меньше человеческого остается в нем. Премьера назначена на 13 февраля 2009 года.

● У поклонников очень популярного сериала **«Секретные материалы»** праздник, они уже могут закупаться календариками, ибо компанией Twentieth Century Fox громогласно объявлено о скором начале съемок полнометражного фильма, сами они начнутся 10 декабря. Сюжет будет отдельный, но подробностей пока неизвестно. Дэвид «Малдер» Духовны и Джиллиан «Скалли» Андерсон на месте и никуда не убежали. В режиссерах сам создатель X-Files Крис Картер. Премьера ожидается относительно скоро: 25 июля 2008 года.

● Сценарист финчеровского «Зодиака» Джеймса Вандербильта напишет сценарий для **«Человека-Паука 4»**. Если ему не будут мешать всякие продюсеры и умные фанаты-режиссеры, возможно, зрителя ожидает очень интересная, с грамотно прописанными диалогами история, что для киномиксов большая редкость.

● Иногда они возвращаются. IT-гигант Microsoft совместно с Питером Джексоном не собирается погребать идею о переносе своего любимца **Halo** на кинопленку и усердно ищет, кто бы согласился пустить идею в производство. Другой полумертвец — экранизация аниме **Akira** — тоже подал признаки жизни. Warner Bros. Pictures, которой принадлежат права на киношную инкарнацию триллера, поручила поработать над ним режиссеру Руари Робинсону, известному по номинировавшейся на «Оскар» короткометражке. Понадеемся, что Робинсон не сбежит и Akira доберется до нас в удобоваримом состоянии.

Берлинский Gosha

ОБЗОР

RACE 07: Official WTCC Game

Шведы из SimBin Development Team — своего рода лакмусовая бумажка в жанре автосимуляторов. Единожды встав на выбранную стезю, шведская студия вот уже который год задает правила хорошего тона для разработчиков хардкорных автогонок. Вряд ли кого-нибудь удивлю, если признаюсь, что именно их GTR 2 в свое время послужила причиной для покупки руля. Прошлогоднее приобретение разработчиками лицензии на WTCC — международный чемпионат в классе кузовных автомобилей — помогло SimBin вздохнуть посвободнее и сделать что-нибудь, отличное от серии GTR. Теперь настало время для старта нового сезона — спорткары прогревают моторы и готовятся выйти на новые трассы.

Dream Team

Несмотря на безумную популярность "Формулы-1" и ралли, World Touring Car Championship (WTCC) остается наиболее близким к народу, что неудивительно: большинство автомобилей, участвующих в этом соревновании, сохранили фамильные черты своих гражданских сородичей. От городских машин спортивные BMW 320, Alfa Romeo 156, Seat Leon отличаются разве что "мускулистым" двигателем да обилием спойлеров и воздухозаборников. Благодаря не самым высоким скоростям обычная гонка WTCC превращается в незабываемое зрелище — часты обгоны, столкновения, борьба "крыло в крыло".

Регламент чемпионата совсем несложный. Соревнование состоит из 11 этапов, которые проводятся в разных странах на трех континентах. Гонка включает в себя квалификационный и подготовительный заезды, а также две основные гонки. Очки присуждаются гонщикам, занявшим первые восемь мест после каждого заезда. Победитель определяется сложением очков за первый и второй заезды. Немаловажную роль в чемпионате играет система весового гандикапа — это когда пилотам-победителям навешивают на машину дополнительный балласт. На протяжении турнира весовой гандикап может быть как увеличен, так и уменьшен (зависит от результатов конкретной гонки) — это дает определенный простор для тактики пилотов. Ну и победителем чемпионата становится тот, у кого после последнего этапа будет больше всего очков.

На первый план в WTCC всегда выходит стабильность выступления — если в королевских гонках можно было позволить себе расслабиться после удачно проведенного этапа, то тут ситуация несколько иная. Вырвав победу в первой гонке и основательно разбив машину, вас могут запросто не допустить ко второму дню соревнований — при таком раскладе не стоит даже и мечтать о попадании хотя бы в тройку призеров. Поэтому иногда наиболее эффективным способом добычи очков становится финиширование вторым или третьим.

По сравнению с недавней RACE: The WTCC Game, новый автосимулятор приобрел едва заметные черты аркадности. Необходимость руля не то чтобы отпала — просто управлять машиной с клавиатуры оказалось реально. Основательно покопавшись в настройках, вы сможете не только облегчить себе жизнь автоматической коробкой передач, но и выставить приемлемый уровень блокировки дифференциала, установить ограничитель поворота и поэкспериментировать с регулятором максимальной скорости. Выставив сложность хотя бы на средний уровень, вам придется настраивать машину для каждой конкретной трассы. Именно для таких случаев предназначены профайлы, которые можно сохранять и делиться с друзьями.

Появившийся в RACE 07, чемпионат FIA World Touring Car Championship 2007 представлен 11 треками. Большинство из них мы уже встречали в прошлом сезоне: бразильская Curitiba, испанская Valencia, британский Brands Hatch, португальская Macau. Но есть кое-что новенькое: например, шведская трасса Андерсторп, с которой связана интересная история. С 1973-го года на скандинавской трассе проводились гонки в классе "Формула-1", однако в 1978-м на Гран-при Италии в аварии погиб шведский пилот Ронни Петерсен — это привело к тому, что шведский парламент запретил проведение автогонок на территории Швеции. Для стартовавшего в 2005-м году WTCC шведы сделали исключение, ну а "симбины" не преминули виртуально воссоздать практически родную трассу. Есть и еще ряд любопытных трасс. Например, голландский Зандвоорт, который имеет практически единственный пригодный для обгона поворот "Тарзанбохт".

Немного цифр и маленькое разоблачение. В RACE 07 (держитесь крепче) 300 автомобилей, выступающих в девяти классах. Впрочем, очень скоро оказывается, что по-настоящему новых классов здесь не так уж и много: чемпионаты FIA World Touring Car Championship 2007, F3000 Intenational Masters, Radical и Formula BMW. Все остальное (Mini, WTCC 87, FIA World Touring Car Championship 2006) было в предыдущей игре, а Caterham выходил в роли бесплатного дополнения. Обещанное разоблачение заключается в кажущейся простоте управления большинства автомобилей — многие игроки склонны считать это явным уклоном серии в аркадность. В принципе, такая точка зрения имеет право на существование, ведь организаторы любого соревнования хотят привлечь к своему детищу как можно большую аудиторию. С другой стороны, не стоит забывать, что участвующие в WTCC автомобили весьма схожи с серийными моделями, которые отличаются простотой управления и вполне подходят под определение "сел и поехал".

Увы, но кажущееся разнообразие машин, классов и треков вскоре оказывается сплошной фикцией. Чемпионат доступен только в отношении сезона 2007, в остальных случаях приходится довольствоваться одиночной гонкой по пустынной трассе. Безусловно, рассекать воздух на реактивном Caterham CSR 320 или на одном из представителей класса Radical интересно, но вскоре хочется бросить вызов другим соперникам. Искать их приходится лишь в Сети, однако тут дает о себе знать далеко не идеальный мультиплеер.

Соперники в чемпионате ведут себя в целом прилежно — стараются не лезть на рожон, аккуратно входят в повороты и вежливо пропускают на стартовом участке. Признаться, поначалу это расслабляет: увидев солидный гандикап, начинаешь интуитивно вдавливать педаль газа, агрессивнее входить в повороты и заниматься никому не нужными лихачествами. В худшем случае наказание следует незамедлительно — после очередного финта автомобиль вылетает к металлическому отбойнику и мимо проносятся ваши преследователи. До финиша осталось меньше полукруга, выйти вперед не удается и остается довольствоваться хоть каким-то количеством очков. Куда больший интерес представляет система весового гандикапа, когда после каждого триумфа на авто навешиваются лишние килограммы балласта. Сдавать позиции волей-неволей приходится (скорость явно теперь не конек), а вся гонка проходит в ожидании своего часа — вдруг соперник ошибется, и вы сможете вырваться вперед. Учитывая, что некоторые трассы проходят по узким участкам, восстановить статус-кво оппоненту чаще всего непросто.

Техническая составляющая RACE 07 была немного подправлена, однако коренных изменений в графике не произошло. Движок GTR 2, который бьется в сердце предмета сегодняшнего разговора, все еще способен удовлетворить запросы любителей виртуального автоспорта: на месте потрясающая детализация автомобилей, здесь же хорошие погодные эффекты (солнце, дождь) и правдивая реализация кокпита. Еще большая фотореалистичность потребовала бы мощных компьютеров и сделала бы мультиплеер практически мертвым, поэтому пассивность SimBin можно понять.

Писк сезона 2007 — вид из шлема гонщика, скажем, в Formula 3000. Аналогии данного нововведения со стеклоочистителями в RACE: The WTCC Game не совсем уместны — элемент действительно интересный и позволяет еще больше сблизиться с виртуальным пилотом. Предвидя возможную критику по поводу сектора обзора, разработчики сделали незамысловатый редактор собственного шлема, поэтому, не вписавшись в очередной поворот из-за этой, $#@#$, "штуки на голове" — злитесь только на себя.

Пора подводить итоги. RACE 07 как-то неожиданно оказался топтанием шведской студии на месте — нововведений с гулькин нос, лишь один чемпионат. Не будем оригинальными, если скажем, что альтернативы до сих пор нет. Серьезный, хардкорный, непростой в освоении автосимулятор — это к SimBin, а за более кардинальными изменениями игроку следует обращаться к Codemasters, которые на этот раз развлекают народ DiRT'ом. Вам уже хочется чего-нибудь посерьезнее? Тогда добро пожаловать в высшую лигу.

Антон Борисов

Лицензионный диск предоставлен "ХИТ компани"

Жанр: *автосимулятор*
Разработчик: *SimBin Development Team*
Издатель: *Atari/"Акелла"*
Количество дисков: *1 DVD*
Похожие игры: *RACE: The WTCC Game, Race: Caterham, GTR 2*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium IV/AMD Athlon 1.7 Ггц, 512 Мб оперативной памяти, 128 Мб видео, 4 Гб свободного места*
Рекомендуемые системные требования: *Intel Pentium IV/AMD Athlon 2 Ггц, 1 Гб оперативной памяти, 128 Мб видео, 4 Гб свободного места*
Сайт игры: *www.race-game.org*

РАДОСТИ

Реиграбельность
Реалистичная физика и модель поведения автомобилей на дороге
Большое количество автомобилей

ГАДОСТИ

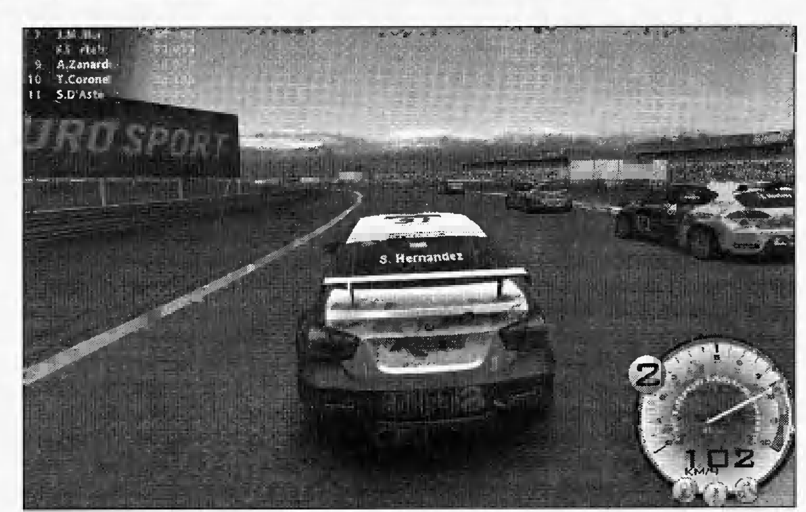
Прошлогодняя графика
Нестабильный мультиплеер
Всего один чемпионат

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

Кузовные автомобили продолжают состязаться в новом сезоне. RACE 07 позволяет почувствовать себя не только в роли пассивного зрителя, но и лично сесть за баранку авто

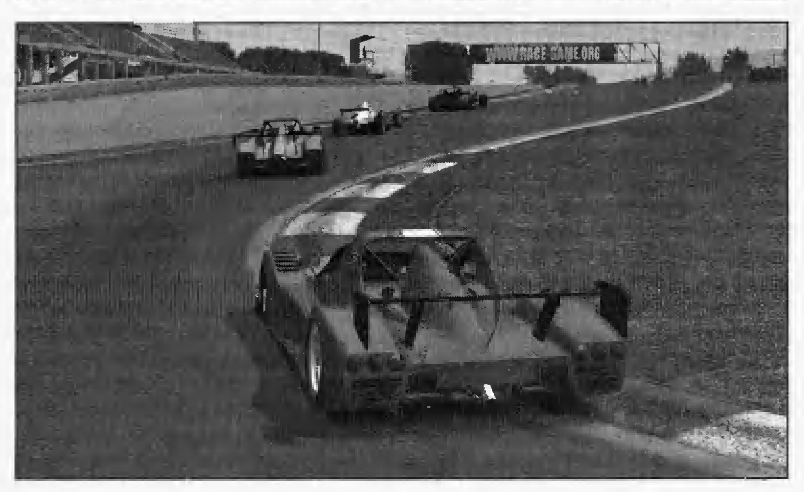












ОБЗОР

Sega Rally Revo

История Sega Rally началась в далеком 1995 году. Сначала игра появилась на автоматах, а потом была портирована на нашу с вами платформу. В то время это был хит с большой буквы: псевдо реалистичное поведения машин плюс лучшие раллийные машины того времени. Вторая часть увидела свет в 1999 и являлась, по сути, развитием идей оригинала. И вот теперь, спустя долгих 8 лет после выхода предыдущей серии, на прилавках появилась 3 часть франчайза.

Сразу очевидно, что Sega Rally — порт. Длинные уши приставок торчат отовсюду. Первое ухо — это вызывающее недоумение управление: газ помещен на клавишу A, тормоз — на Z, ну а вправо и влево находится на ">", "<". Проблема не только в раскладке: к расположению клавиш еще можно привыкнуть, а вот к их поразительной чувствительности — практически невозможно. Стоит дотронуться до кнопки поворота, как машина поворачивается на 90 градусов, хотя мы хотели всего чуть-чуть подкорректировать путь. Но и не это самое плохое, намного хуже то, что назначение клавиш нельзя изменить. И хотя в launcher'е есть окошко для смены управления, никто не гарантирует, что после модификации настроек они изменятся и в игре. Повезло только обладателям gamepad'ов, и не каких-нибудь, а именно от приставки Xbox 360, с которой и была портирована игра (обладатели устройств от других платформ находятся примерно в тех же условиях, что и адепты клавиатуры). Второе, но не менее длинное ухо приставки X торчит в системных требованиях. Игра при опрятной, но далеко не поражающей картинке, обладает просто атипичной прожорливостью. Тормозит почти все: и система частиц, и физика (выраженная в разрушаемости некоторых объектов вдоль дороги), и звук. Вы, конечно, не поверите, но полное отключение звука может привезти вам до 15 бонусных FPS.

Ну вот, поругали качество портирования Sega Rally, теперь разберемся в том, что, собственно, представляет собой игра. Начнем, пожалуй, с картинки. Графика Revo сильно отличается от того же Colin McRae Dirt'a, она намного ярче. Если ралли от Колина пыталось передать атмосферу каждой трассы, то сегавские гонки предают одно общее настроение радости и веселья. На каждой трассе ярко светит солнышко, летают птички, работает разного рода техника, и никому нет дела, что в нескольких метрах от них проносятся на безумной скорости машины. Технически графика хороша — четкие текстуры, разнообразные эффекты и высокая детализация окружения делает картинку еще ярче и объемнее. Во время рекламной кампании главный упор разработчики делали на то, что в их проекте будет самая реалистичная грязь и динамический ландшафт трасс. Грязь действительно выше всяких похвал: она вылетает комьями из-под колес, налипает на корпус автомобиля, смывается водой, сохнет на солнце — словом, очень правдоподобно (пыль Dirt'a и рядом не стоит). Но не только дорога оставляет свои следы на машине, но и машина на дороге — в зависимости от покрытия это могут быть просто темные отметины, а могут быть канавы, в которых образуются лужи. После проезда по трассе два-три круга некоторые участки превращаются в подобие военно-полевой дороги, до того они изрыты колесами авто. Правда, все эти колеи слабо меняют поведение машины.

Немного портит картину слабый звук. Больше всего раздражает голос штурмана, действуя на нервы своими однообразными и сухими репликами. Автомобили же звучат еще более или менее прилично.

Кстати о машинах, все они разбиты в игре на 3 класса — Premier, Modified и Masters, которые представляют соответственно современные раллийные тачки, передне-приводные переоборудованные для спортивных нужд и классические раллийные драндулеты. В каждом классе по 11 автомобилей, 6 открыты сразу, остальные 5 открываются в соответствии с вашими достижениями в Championship. Правда, участвовать в Championship можно только на первоначально доступных машинах — причем их можно "настроить" (вы можете выбрать одну из двух заранее приготовленных спецификаций, Off-Road и Road, а также раскрасить машину в цвета одного из трех спонсоров; заметьте, открываемые авто этих замечательных возможностей лишены). В управлении транспортные средства не слишком отличаются, да и никаких данных о них (скорость разгона, максимальная скорость и т.д.) в игре нет. Модель повреждения тоже отсутствует как таковая.

Видов соревнований не много, это Quick Race, Time Attack и Championship. С первыми двумя режимами все просто — это гонки с соперниками или на время, ну а последний рассмотрим чуть внимательней. Championship это своего рода карьера — турниры разделены по классам машин, в каждом классе по четыре лиги, с разным уровнем сложности: простой, средний, высокий и мастер. В простой и средней лиге — по три состязания, состоящих из трех гонок, в высокой — четыре с тем же количеством трасс, а в мастере — одно соревнование, но состоящее из четырех этапов. Первоначально доступен легкий уровень в классе Premier. За места там начисляются очки от 1 до 10, чем выше место мы заняли, тем, соответственно, больше очков мы получим. На них мы открываем новые соревнования, машины и трассы.

Дороги, по которым нам предстоит колесить, разделены на пять природных зон: Alpine, Arctic, Canyon, Safari и Tropical. Трасс, правда, мало, по три на каждый район, плюс некоторые из них можно проехать в обратном направлении. Представляют они собой некий огороженный по бокам невидимыми стенами желоб. Благодаря этому, они достаточно просты и не доставят особых проблем.

Проблемы же у вас будут с искусственным интеллектом. ИИ в игре получился на редкость сильным, мало того, что он очень редко допускает ошибки, так еще использует уйму нечестных приемов, в том числе и блокирование трассы (три машины выстраиваются в ряд, что делает почти невозможным их обгон), и сталкивание вас с дороги, и много чего другого. Если присовокупить сюда слабую реакцию соперников на ваши толчки и удары, то легко понять, насколько серьезной предстоит борьба. Конечно, можно выбрать уровень сложности, но он влияет только на скорость соперников. Хотя Sega Rally Revo чисто кровная аркада, сложность у нее повыше, чем у того же Colin McRae Dirt.

Сам же игровой процесс напоминает спидвей, это такой вид спорта, где мотоциклисты носятся по грунтовому овалу дороги на бешеных скоростях. Так и в Sega Rally: мы носимся по грязи с умопомрачительной скоростью, почти не снижая ее на поворотах и постоянно находясь в заносе. Самое главное понять, что все зависит не от радиуса поворота, а от того, насколько вы снизите скорость на этом повороте. То есть, даже если соперник проходит дугу по меньшей траектории, вы всегда сможете его обогнать, пройдя ее по большей дуге, с меньшей потерей скорости.

Тяжело советовать Sega Rally Revo всем — у нее хватает недостатков: неудобное управление, высокие требования и сложность. Многие не найдут в ней нечего интересного. Скорее эта игра для тех, кто любит сложности — они-то и оценят всю прелесть этого продукта.

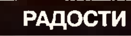
Юрий Абрамович

Жанр: *Racing*
Разработчик: *Sega Driving Studio*
Издатель: *Sega*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *Colin McRae Rally, Xpand Rally, Sega Rally Championship*
Минимальная конфигурация: *2.0 ГГц Pentium 4; 1 Гб памяти; видеокарта с 128 МБ памяти и поддержкой шейдеров 2.0; 5 Гб на винчестере*
Рекомендуемая конфигурация: *Intel Core 2 Duo 2 ГГц; 2 Гб памяти; видеокарта уровня GeForce 7800/ Radeon X1800 с 256 МБ памяти, 5 Гб на винчестере*
Локализация: *Softclub*









РАДОСТИ

Необычный игровой процесс
Интерактивность покрытия трассы
Реалистичная грязь

ГАДОСТИ

Плохой звук
Неудобное управление
Высокая сложность
Неоправданные тормоза

ОЦЕНКА

7.0

ВЫВОД

Хорошая аркада, но не для всех. Если вы сможете вытерпеть первые три-четыре игровых часа, то для вас откроется очень неплохая игра про раллийные машинки, но не имеющая к настоящему ралли никого отношения

ОБЗОР

Fifa 08

Скажу прямо: еще летом, когда стали известны все основные "фишки" очередной игры из знаменитой серии Fifa, ясно понимал, что в конце рецензии на нее будет красоваться в лучшем случае шесть баллов. Видите ли, когда, заканчивая статью про Fifa 07, я высказал надежду на то, что культовый футбольный симулятор переберется на новый графический движок, станет чем-то действительно выдающимся в плане геймплея, разработчики дружно кивнули и сказали: "Быть!". К сожалению, через пару месяцев оказалось, что быть не революции, а очередному обману. Обману преданных фанатов, закрывавших глаза на крохотные шажки любимой игры в сторону идеала, обману простых любителей футбола, "зашедших на огонек" в поисках достойного виртуального воплощения спорта №1. И так из года в год. Как бы там ни было, Fifa 08 легла на прилавки в самом конце сентября.



За здравие

Начнем "разбор полетов" с положительных моментов. Точнее, с того, в чем Fifa всегда имеет серьезное превосходство (и будет иметь еще долгое время, судя по всему) над единственным конкурентом в лице Pro Evolution Soccer — с лицензированных команд и игроков. В игре представлены все более-менее авторитетные чемпионаты, начиная с итальянской Seria A и заканчивая норвежской Tippeligaen, а также великое множество менее уважаемых, в числе которых даже четвертый английский дивизион. Из полностью новых стоит отметить появление австралийской, ирландской, чешской и некоторых других лиг. Постсоветских турниров нет, но вот парочка команд (киевское "Динамо" и донецкий "Шахтер") все же присутствует. Кстати, если помните, в сравнительно недавней UEFA Champions League 06/07 были некоторые российские клубы, правда, фамилии игроков в них было исковеркано. Вот и решайте, что лучше: играть за "подкорректированные" команды или вообще забыть про россиян и, тем более, белорусов.

Что касается режимов игры, то тут тоже пополнение. Широко разрекламированный Be A Pro вносит толику разнообразия в порядком уже приевшийся список возможностей и предлагает сыграть не целой командой сразу, а каким-нибудь одним игроком. Вы всегда были фанатом Ronaldinho, но у вас не было возможности отыграть матч лишь за него, не отвлекаясь на его партнеров? Значит, вы просто не играли в Pro Evolution Soccer 5-6:) А теперь такой шанс предоставляет и Fifa 08.

Данному ноу-хау, естественно, было бы тесновато в рамках обычных товарищеских матчей, так что разработчики позволили отыграть за любимчика целый сезон. Кстати, можно создать и виртуальный аналог себя любимого, что вам и советую сделать. И друзей позвать. Не просто же так название придумано говорящее — Be A Pro — Co-Op Season.

Жанр: футбольный симулятор
Разработчик: EA Sports
Издатель: Electronic Arts
Издатель в СНГ: Softclub
Похожие игры: вся серия Fifa
Системные требования: Pentium III/Athlon 1.3 ГГц, 256 Мб оперативной памяти, видеокарта с 64 Мб памяти, 3 Гб на винчестере
Количество дисков: 1 DVD

Задумка, в принципе, хороша. Провести одного игрока через огонь, воду и медные трубы футбола — этого не было ни в Pro Evolution Soccer, ни где-либо еще. Естественно, сразу стать суперзвездой (если вы выбрали путь наибольшего сопротивления и решили создать своего игрока) не получится. Поначалу в распоряжении доХленький и ничего не умеющий полузащитник (нападающий/защитник), который, однако, стабильно начинает каждый матч в стартовой одиннадцатке любого, даже самого титулованного и сильного клуба. Основная цель — получить капитанскую повязку, провести сезон на высочайшем уровне и помочь команде одержать победу в чемпионате (куда, интересно, делся Кубок страны?). Перед каждой игрой, на манер уже упомянутой UEFA CL 06/07, проводится брифинг, на котором команда получает определенную задачу, а ваш Альтер-эго еще и персональную. Задания незамысловаты: для команды важно не пропустить больше двух мячей, чаще соперника бить в створ ворот, не дать оппонентам заработать больше n угловых; от игрока требуется сделать парочку голевых передач, не побывать в офсайде, выиграть как можно больше единоборств. За каждую выполненную тренерскую установку начисляются очки опыта, а за высокую оценку действий прессой полагается бонус. "Экспа" традиционно тратится на улучшение способностей. Хотите, чтобы подопечный носился по полю со скоростью болида из "Formula-1" или чтобы его выверенные передачи регулярно трепали нервы защите соперника? А может, вам импонирует супербомбардир, забивающий из любых положений? Вперед, руки развязаны. Только учтите, что особо распыляться на все подряд не стоит, а то получится игрок, который ничего толком и не умеет.

Но это была лишь одна сторона медали, теперь о другой. Вот ответьте мне на такой вопрос: может ли юноша, лишь в третий раз надевающий футболку Chelsea, выйти на поле с капитанской повязкой, когда есть и Terry, и Lampard? А в состоянии ли один футболист провести 38 матчей БЕЗ замен при полной выкладке, если играть надо, по меньшей мере, дважды в неделю? Нет? А в EA Sports так не считают.

Но это мелочи. Куда серьезнее то, что играть в режиме Be A Pro не хочется. Удовольствие портит, прежде всего, невменяемость игроков вашей команды. Атакующие игроки соперника, абсолютно не напрягаясь, проносятся через полполя и спокойно забивают — защите все равно, хотя кнопка S, отвечающая за прессинг, нажата до предела. Нападающие вашей дружины действуют не лучше, упорно отказываясь открываться и забегать. Ну и шутка года: известный единоличник Inzaghi, выбежав в кои-то веки один-на-один с голкипером, по первой просьбе (все та же S) возвращает мяч вашему подопечному, стоящему в центре поля.



В общем, сыроват еще Be A Pro — Co-Op Season (да и не вырастишь действительно классного игрока за один сезон). Хотя, если честно, является единственным поводом для покупки Fifa 08.

О других режимах вкратце. Помимо стандартных 11vs.11 и Be A Pro, можно поиграть и за целую тактическую линию, даже за вратаря. По традиции присутствует множество разнообразных кубков. Никуда не делся и режим карьеры. Правда, мало того, что он бесцеремонно отодвинут на второй план, так и нововведений никаких нет. Единственное отличие от предыдущей версии — появление тренировок. В остальном все по-прежнему.

За упокой

На самом деле, все вышесказанное видится мне единственной спасительной соломинкой Fifa 08. В большинстве остальных аспектов игра вчистую проигрывает Pro Evolution Soccer, особенно в реалистичности происходящего на поле. Хотя поначалу, после полугодичной разлуки, творение канадцев выглядит довольно бодро. В первую очередь, в этом заслуга высокой скорости игры (имеется в виду низкий/средний уровень сложности, на самом высоком матч уже превращается в глупые и бесперспективные перепасовки в центре поля). Постоянные переводы мяча от ворот до ворот, эффектные обыгрыши (особенно часто используется знаменитая "марсельская рулетка") соперников и прочие радости любителей красивого футбола не дадут заскучать в первое время. Однако уже через час Fifa 08 надоедает. Виновата больше всех "фирменная" проблема — искусственный интеллект. Ко всему, что было сказано плохого про него выше, добавляется полная тактическая неграмотность, и получается совсем уж безрадостная картина. Нападающие, приняв пас, тупо пытаются продавить защиту и, что характерно, при полном попустительстве обороны, у них это получается. Это практически 100%-й гол, вратарь вашей команды, будь он хоть дважды Buffon или Casillas, отразить даже слабый удар по центру ворот не всегда может. На других позициях тоже бардак. Великий Seedorf с силой хорошего удара делает пас на ход стоящему в двух метрах от него Cafu, тот с огромным трудом догоняет и принимает мяч, а потом метров с тридцати левой ногой (Cafu — правша, и "нерабочей" ногой играет по большим праздникам) забивает в "девятку". Реализм.... Не меньше раздражают клонированные голы, абсолютно одинаковые розыгрыши угловых. Плюс, многие действия, например, подача "аута", сопровождаются небольшими скриптовыми сценками, ограниченность количества которых, мягко говоря, очевидна.

Нововведения настолько несущественны, что их не сразу и замечаешь. Периодически возле имени игрока появляется флажок, означающий, что подопечный забежал в оффсайд. Увеличился размер мяча. Немного изменилась система дальних ударов и навесов. На этом список изменений заканчивается. Почувствуйте "размах", что называется.

Техническая сторона игры оставляет крайне неоднозначные впечатления. Сугубо положительное мнение о звуке: сумасшедший рев трибун, приобретший новые оттенки, сочные удары, шелест травы под игроком, делающим подкат, по-прежнему радуют. Похвалы достойны и комментарии — отныне фамилии игроков и названия команд вплетаются в сложносочиненные предложения, и теперь редко когда услышишь просто "Henry!" или "Beckham!". Очень неплох и саундтрек, хотя и без откровений. Суперзвезд тут нет, большинство исполнителей мало известны среднестатистическому белорусу, хотя та же Tigarah была в Fifa 07. А вот графическая составляющая отвратительна. Правда, если честно, особо негативных эмоций не вызывает. Привыкли уже к низкополигональным фигуркам, "картофельным" полям, пусть и похожим, но все равно страшненьким лицам, плоским болельщикам. А вот настоящим ударом в спину стала смена управления. Почти идеальная раскладка превратилась в нечто невразумительное. Зачем, скажите, разбивать удобнейшую связку пас-переключение игрока и идти по стопам Pro Evolution Soccer? А почти ненужный контроль вратаря "вешать" на часто используемый LShift? Короче, испортили то, что трогать вообще не надо было.

Fifa 08: возвращение джедая

Теперь можно с уверенностью сказать, что Fifa проиграла войну за приставки предыдущего поколения и PC. Нежелание EA Sports менять что-либо и добавлять кардинально влияющие на геймплей элементы погубило великую некогда серию. Впрочем, Fifa для всех нормальных игроков умерла еще в прошлом году, а новинка стала лишь своеобразным свидетельством о смерти. Ставит перед фактом, так сказать. Даже традиционные "плюшки", вроде анонса очередной игры от EA или обзора прошлогоднего чемпионата Англии, куда-то исчезли...

Top



РАДОСТИ

множество лицензированных чемпионатов, команд и игроков
интересные режимы игры
звук и музыка традиционно хороши, а комментарии — великолепны

ГАДОСТИ

шаблонный и быстро приедающийся геймплей
кошмарная графика, физика
отсутствие нововведений
неадекватный искусственный интеллект
не очень удобное управление

ОЦЕНКА

5.5

ВЫВОД

Порядком надоевшая игра с кучей минусов и единственным серьезным новшеством. Фанаты ликуют, все вменяемые и адекватные люди проходят мимо в поисках Pro Evolution Soccer

АНОНС

Предтечи

Жанр: *FPS\RPG\Space-sim*
Платформа: *PC, Xbox 360*
Разработчик: *Deep Shadows*
Издатель: *"Руссобит-М"*
Похожие игры: *Xenus, Wing Commander, Parkan 1-2*
Релиз: *конец 2007-начало 2008 года*

Геймдев на постсоветском пространстве медленно, но уверенно поднимается с колен. Российские игры с каждым годом становятся все съедобней, а в Беларуси наконец-то появились первые разработчики, занимающиеся очень перспективными проектами. Но лучше всего на данный момент обстоят дела на Украине. За последние годы эта замечательная страна както незаметно нацелилась на выпуск довольно качественных игр. За примерами далеко ходить не надо, благодаря украинским разработчикам мы увидели Казаков, S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, Xenus: Точка кипения, Вивисектор. Из не вышедших хотелось бы отметить S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky — приквел к оригиналу, Анабиоз — эдакий наш ответ Doom 3, Коллапс — игра, обещающая отвесить довольно увесистый пинок забугорному Prince of Persia, Xenus 2: Белое золото — сиквел хоть и забагованного, но от этого не менее интересного шутера с ролевыми элементами, ну и самый, на мой взгляд, многообещающий проект под названием Предтечи. Именно о последнем я и хочу вам сегодня поведать...

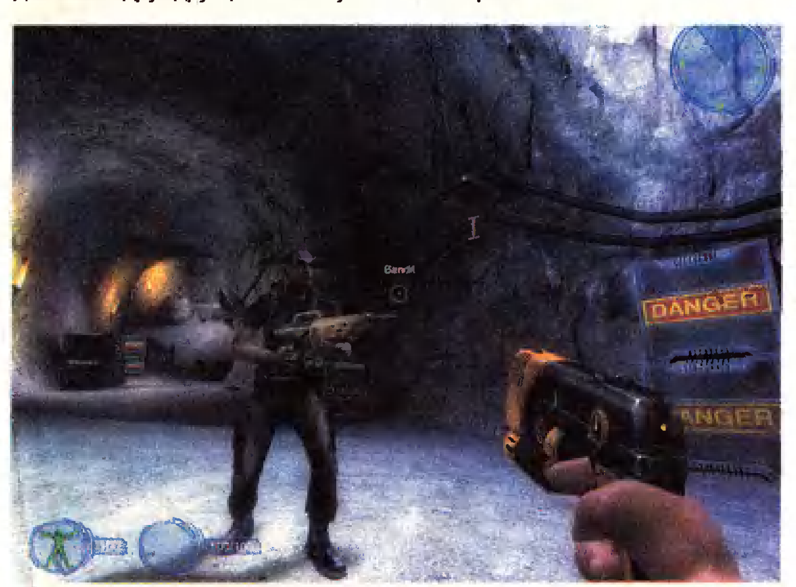
Не как у всех

Компания Deep Shadows уже который год доказывает, что ей чужды обычные шутеры с помиссионной структурой и закрытыми уровнями. Они стремятся делать свои игры с большим открытым для исследования миром, множеством квестов и еще ворохом особенностей, абсолютно не присущих стандартным экшенам от первого лица. Предтечи тому не исключение, игра представляет собою ядерную смесь из шутера от первого лица, РПГ и космического симулятора. Разработчики утверждают, что каждый из этих элементов будет качественно дополнять друг друга, и мы получим очень разнообразную и захватывающую игру. Будем надеяться, так оно и будет, но давайте все же изучим поподробней каждый из аспектов игры.

Сюжет расскажет о приключениях молодого человека расы Амарнов, который, окончив школу пилотов, возвращается на свою родину — планету Гольдин. Дома он выясняет, что за время его пребывания в академии во вселенной произошли какие-то мистические события, изрядно задевшие его расу. Что это за события? Чем они зацепили молодого пилота? Ответы на эти и многие другие вопросы мы получим только после релиза. Известно лишь, что первое время игрок не сможет покинуть пределы родной планеты. Ему надо будет найти генератор для своего корабля, заработать денег, обзавестись оружием и, разумеется, прокачаться. И только после этого главный герой сможет отправиться в космос, где и начнет свои витки сюжетная линия.

Всего нам предстоит побывать на десяти планетах, каждая со своей уникальной фауной, атмосферой, дизайном и стилем. Достоверно известно, что мы посетим миры, покрытые пустынями, джунглями, городами, океанами, постапокалипсические миры, пережившие ужасы войны и др. Хотелось бы отметить потрясающие пейзажи на планетах. Даже в статике они прекрасны, сложно представить какими они будут в динамике. На данном этапе разработки размер каждой варьируется от 10 до 25 километров. Масштаб, посудите сами, немаленький. Исследовать планеты мы сможем как на своих двоих, так и на многочисленных видах транспорта. Тут вам и футуристические джипы, и багги, и грузовики, и человекоподобные шагающие роботы. В общем, развернуться будет на чем.

На каждой из планет нас уже ждут десятки квестов, коих всего запланировано около трехсот. Поручения мы сможем выполнять различными способами, но нелинейность была внедрена украинцами исключительно в побочные задания. Разработчики подчеркивают, что они попытались насытить сценарий игры напряженностью и атмосферой приключений, и потому в основной сюжетной линии места развилкам в нем не нашлось.









Кроме материального вознаграждения, за задания мы будем получать и драгоценную экспу. Ролевая система, к слову, основывается на перках. То бишь, получая опыт, мы растем в уровне, на каждом лэвеле нам разрешено изучить какой-нибудь навык, ну или улучшить уже имеющийся. Всего планируется три вида перков: мирные, боевые и космические.

Разработчики также сулят нам огромное количество фракций. Мы сможем как присоединиться к одной из них, так и вступить с ними в открытое противостояние. Правда при таком выборе не прокаченному персонажу жизнь сахаром не покажется.

Наземная боевая часть — это стандартный шутер от первого лица. Супостатов дозволят истреблять почти двумя десятками видов оружия, начиная с простой винтовки и заканчивая мощным лазером. В некоторых интервью упоминалось наличие в Предтечах пушки, способной уменьшать врагов. Кстати, вполне возможно, что оружие будет изнашиваться, но это пока не факт, разработчики еще размышляют, внедрять ли данную особенность или нет. Немалое внимание Deep Shadows уделяет проработке искусственного интеллекта. Уже сейчас AI обучают (ну или уже обучили) укрываться за игровыми объектами, заходить игроку за спину, орать благим матом, зовя на помощь, и многому другому. Короче говоря, заскриптованные болванчики, по словам Deep Shadows, должны предстать перед нами в самом лучшем свете. Ну а что касается мирных NPC, то тут все довольно просто. Как мы к ним, так и они к нам.

Думаю, с наземной частью мы разобрались, пора переходить к следующему не менее выдающемуся элементу игры — космическому.

Космос и технологии

Устав исследовать планеты, главный герой свободно сможет сесть в собственный корабль и отправиться исследовать космические просторы. Управление кораблем украинцы стараются сделать максимально удобным и интуитивным. То есть такого хардкора, который присущ, например, серии X, здесь не будет, хотя до уровня второсортной аркады игра тоже не опустится. Космическая часть Предтеч будет стандартным середнячком, разработчики надеются, что и новички и бывалые геймеры останутся довольны этой немаловажной составляющей игры.

В космосе, как и на земле, будет процветать торговля. Насобирав приличный капитал, мы сможем потратить его на апгрейд своего судна. Если поначалу в нашем распоряжении окажется обычная посудина, доставшаяся нам в наследство от отца, то ближе к середине после нескольких хороших денежных вложений у нас будет уже приличный звездолет, способный на равных схлестнуться с несколькими противниками. Апгрейду подвергаются многочисленные части корабля. Обшивка, система вооружения и защиты, модуль жизнеобеспечения — все это и многое другое подлежит улучшению. Так что морально приготовьтесь к скитанию по галактике в поисках, например, укрепленного корпуса или мощной ракетной установки.

Игра использует изрядно доработанный движок Xenus 2, который называется Vital Engine 3.0. И хотя в Предтечах присутствует большинство современных технологий, каких-то запредельных эмоций графика не вызывает. Все довольно четко, аккуратно и со вкусом. Нам, в принципе, этого всего хватит, главное чтобы оптимизация была на должном уровне. И, скорее всего, помня прегрешения первого Xenus, украинцы нас не подведут.

Предтечи анонсированы на PC и на Xbox 360. Почему разработчики выбрали именно X-коробку? Ответ довольно прост, они обосновывают это тем, что данная приставка гораздо ближе к девелоперам, до этого занимавшихся созданием игровых проектов исключительно для ПК. То есть разработать под нее игру намного проще, и требует это гораздо меньше затрат. Хотя украинцы не исключают появления Предтеч и на PS 3.

Ребята из Deep Shadows, не боясь экспериментов, ваяют действительно необычный проект. Они перечеркивают общепринятую формулу и замешивают в своей игре сразу три жанра. Но на этом разработчики не останавливаются и сдабривают игру огромным миром, несколькими сотнями квестов и абсолютно свободным геймплеем.

Если не произойдет каких-нибудь форс-мажорных обстоятельств, насыщенные наземными приключениями и космической романтикой "Предтечи" не оставят равнодушным никого.

Outcast
Cyberoutcast@rambler.ru





АНОНС

Collapse

Жанр: *TPS с элементами РПГ*
Разработчик: *CREOTEAM*
Издатель: *"Бука"*
Дата релиза: *февраль 2008 года*
Официальный сайт:
http://www.collapse-game.com/

Изначально "Коллапс", громко заявивший о себе не так давно на КРИ-2006, показавшись на "Ярмарке проектов", вызывал и сильный интерес, и скепсис. Обуславливалось это некоторыми аспектами концепции и сюжетом, схожими с таковыми в тогда еще эфемерном S.T.A.L.K.E.R. Благо, разработчики довольно быстро спохватились и по возможности убрали наиболее явные сходства с игровым блокбастером от GCS. От этого проект только похорошел.

Война миров

Какая-то необыкновенная тяга у "нашего" геймдейва к постапокалипсису и всему, что с ним связано. Влияние старика Fallout налицо. Вспомним тот же "Сталкер", "Барьер миров", Ex Machina и далее. К этой компашке присоединился и Collapse, кстати, создаваемый молодой киевской студией. Но трудятся в ней не новички-энтузиасты, а матерые профессионалы.

Последняя редакция сценария рисует почти эпических масштабов картину. Только слегка попахивает вторичностью.



Мрачные "сказочки" про жизнь после Конца света всегда начинались одинаково — с наступления Конца Света. Жили и радовались своим повседневным проблемам жители Европы, боролись с ящуром, с весенними половодьями, с пиратством и нелегалами, пока в один не прекрасный денек года 2014 все ни рухнуло вдруг. Почему? Кто виноват? Никто не знает, правительство в шоке, европейцы в скором темпе собирают вещички и стараются смыться куда-нибудь подальше. Последствием непонятной катастрофы, причина которой осталась загадкой, стало появление огромнейшей аномальной зоны, прозванной "Дырой". Какие адские вещи творятся в ней, не знает никто, ибо те, кто уходил на разведку, без вести пропадали.

Едва люди начинают приходить в себя и свыкаться с произошедшим, как аномалия внезапно "оживает" и принимается расширять свои владения, одновременно исторгая кровожадных созданий, которые, к счастью, покромсать всех живых не успели, вскоре подохнув. Не смогли акклиматизироваться? Не ясно. Наученные горьким опытом, упорные европейцы поскорее (вдруг еще раз рванет) строят мощное заграждение — Линию Смерти, размахом с Великую Китайскую Стену. Возводят и не обращают внимания на то, что отрезают от цивилизации большое число мирных граждан. Так зарождается общество (не может человек с анархией ужиться!), во главе которого стоят могучие дядьки — Лорды. А места более-менее пригодные для жизни приобретают названия "Свалка" (ничего не напоминает?).

Но на этом предыстория не заканчивается. В 2096 году, спустя больше половины века после Коллапса, аномалия "оживает" второй раз, еще более разрушительно.

Именно в это время и в этом месте мы и начинаем долгий тернистый путь за последнего выжившего Лорда — Родана.

Сюжет будет подаваться как через скриптовые сцены, так и посредством разбросанных на локациях дневников. О том, что сюжет занимает приоритетное положение, уже понятно по громоздкой легенде-предыстории. Нас ожидает если не мыльная опера или Болливуд, то головокружительная фантастика точно. Еще погуляем по параллельным мирам, еще постреляем злобных пришельцев!





Щедрая начинка

"Коллапс" будет иметь вид от третьего лица. Действительно, если уж хочется выделиться, особенно на российском рынке, то нет идеи лучше, чем сделать TPA, пока остальные корпят над собственными версиями Half-Life.

В пользовании основных типов оружия два: огнестрельное и холодное. Первую группу представит довольно стандартный набор (пистолеты, пулеметы и т.п.), а вот вторую — различные клинки, мечи, алебарды, что сделает игру более похожей на японские слэшеры. Дадут опробовать и оружие чужеземного происхождения. А также вволю покидаться четырьмя энергетическими ударами, проще говоря, местного разлива заклинаниями. Одни будут эффективны в ближнем бою, другие — спасать нашу задницу при отступлении, сбивая с ног противника, третьи создают вашего двойника. Особого внимания заслуживает фишка с остановкой времени, но если разработчики хотят сохранить баланс (что очень важно в подобных играх), применять ее придется изредка.

Недаром упомянуты слэшеры, притом, японские. В геймплей внедрены некоторые ролевые элементы. Нет, украинскую "Готику" авторы создавать не намерены, предпочитая делать акцент именно на безудержном экшене. Но чтобы рубить и кромсать не надоело, вводят прокачку оружия и комбо-удары. Последнее интересно необычной реализацией. Как правило, комбо ассоциируется с клавиатурными тренажерами, в этот раз обойдется без них. Какая именно атака, определяется не строгой последовательностью определенных кнопок, а временным промежутком между нажатиями "удар". Проще и удобнее.

Всеми силами удерживать интерес на протяжении игры постараются и дизайнеры уровней. Планируется 13 абсолютно непохожих друг на друга локаций. Каждая из них, обещают, будет иметь свою изюминку, особенный стиль. Не очень верится, прямо говоря, редко у кого хватает фантазии хотя бы на половину игры — и это при "до визга оригинальном сеттинге". Впрочем, при неудачном раскладе подстрахует местная атмосфера, на нее в "Коллапсе" делается сильный акцент. Так что будем готовы к хорошему музыкальному сопровождению и эмбиенту. Или будем надеяться.

Ради все того же разнообразия вырисовывается множество моделей противников, дабы не создавалось ощущения войны с армиями клонов. Основных видов их будет девять. С той же целью введены уникальные боссы (так что о полной нелинейности можно забыть, движемся по сценарным рельсам с лихостью товарняка), каждый со своей "ахиллесовой пятой".

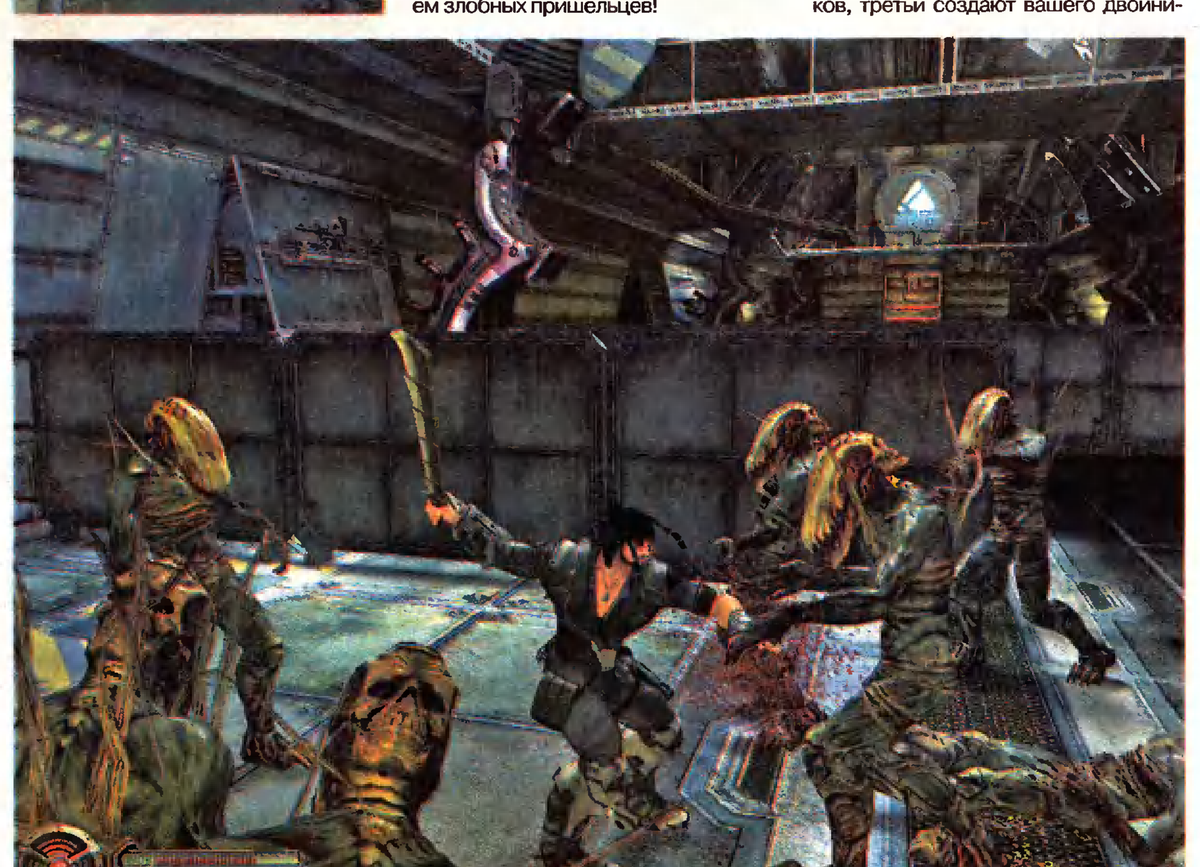
Наконец, впечатления лишь усилятся, когда возведенную художниками красоту можно разрушить, разнести в пыль и хлам. Какой экшен сегодня без тотальной разрушаемости! Какие чудеса творит Stranglehold! Почти то же самое мы увидим и в Collapse, но немного в другом ключе. Здесь физика и интерактивность окружения послужат не украшением, а привязаны к игровому процессу.

Бесперебойник

Сами девелоперы позиционируют свое детище как non-stop action. Заверяют, будто "нон-стоп" — это не мясной бесперебойный огонь по ордам тварей, а постоянное развитие, отсутствие провисаний в сюжете и геймплее. Непрерывное напряжение. Охотно верим, ага. Как бы украинцы не наступили на грабли фирмы "Крэйзи Респавн", грабли надежные, лбыпробивающие.

Разработка проекта подходит к концу. В начале осени проходил официальный бета-тест, а на последний месяц зимы планируется выход игры. Нет никаких сомнений, что она получится как минимум крепким середнячком. В том случае, если не будет промашек с игровым балансом (что очень часто встречается в амбициозных проектах), то еще лучше — один из лучших TPA, созданных на постсоветском пространстве.

Берлинский Gosha





виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-443. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Верстка Александра Воронецкого.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка допускается только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна.

Подписано в печать 6.11.2007 г. в 21.00.

Тираж 27 573 экз. Цена договорная. Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 6020.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12